REVISTA DIGITAL
ANO 01 - Nº 01 - DEZ/09

VIDA PLAYSTATION

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR

ASSASSIN'S CREED II

PRÉVIA

DANTE'S INFERNO
EA MMA
DRAGON AGE: ORGINS
DJ HERO
NARUTO
WET
LEGO INDIANA JONES 2
THE SABOTEUR
FINAL FANTASY XIV
THE LAST GUARDIAN

ANÁLISE

UNCHARTED 2
ASSASSIN'S CREED 2
COD: MODERN WARFARE 2
RESISTANCE 2
FIFA 10
TEKKEN 6 - PSP

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

MODERN WARFARE 2

E AINDA : MATÉRIA CABOS E RESOLUÇÕES
OS GAMES MAIS ESPERADOS DE 2010

EDITORIAL

Sejam bem vindos amantes dos games, é com grande prazer que anuncio oficialmente o lançamento da Revista Digital Vida Playstation.

Há muito o que aprimorar, há muito o que adicionar. Em nossa primeira edição, nosso objetivo foi construir uma base, um modelo que nos próximos números, será moldado conforme as opiniões, críticas e sugestões de nossos leitores, por isso há um e-mail exclusivo da revista (redacao@vidaplaystation.com.br) mediante o qual você poderá se comunicar diretamente conosco, além é claro de poder entrar em contato pelo nosso próprio fórum.

Gostaria então, de agradecer a todos os colaboradores da revista pelo material enviado, e em especial o meu irmão ("Rafalceman"), que sem a sua ajuda e conhecimento na área seria impossível produzir uma edição tão bela quanto esta, que com o tempo, poderá se tornar uma referência no mundo dos games.

Muitos já me conhecem pelos diversos fóruns que participo e por isso fiquei encarregado do primeiro edital, com o intuito de apresentar-lhes o nosso Editor-Chefe "Rafa Iceman" que comandará toda a revista, ou melhor, já comandou desde a criação da mesma.

Sendo assim, pressione Start que a revista vai começar.

"Anti-Paladino"

VIDA PLAYSTATION

Editor-Chefe: Rafalceman
Editor : Anti-Paladino
Redator-Chefe: Rafalceman e Anti-Paladino
Editor de Arte: Rafalceman e Anti-Paladino
Revisor de Arte: Rafalceman
Colaboradores: Kurosaki Ichigo; Lima; Macri; Fox-Hound.

E-mail:
redacao@vidaplaystation. com.br

A EQUIPE

SAIBA QUEM É QUEM NO VIDA PLAYSTATION

Thiago Rocha "Antipaladino"

Contribuições:

Prévias em geral.

Análise: FIFA10; RESISTANCE 2.

Rafael Rocha "Rafa Iceman"

Contribuições:

Prévia: Dragon Age: Origins; EA MMA e prévias em geral.

Perfil: Jill Valentine

Ricardo Lima "Lima"

Contribuições: Matéria Cabo e vídeo

Análise: Assassin´s Creed 2.

Angelo Macri "Macri"

Contribuições: Análise: Uncharted 2

Ricardo de Souza Eugênio "Kurosaki Ichigo"

Contribuições: Tekken 6 - PSP

Marco Aurélio C. Silva "Foxhound"

Contribuições:

Prévia: Dante´s Inferno.

Análise: Call of Duty Modern Warfare 2.

ÍNDICE

Hora do Leitor.....05
Calendário.....06
Notícias.....07
Video Game Awards 09.....10
Matéria: Cabo e resoluções.....15
Preview.....19
EA MMA.....24

Dragon Age: Origin´s.....25
Dante´s Inferno 26
O que esperar para 2010?.....28

Análises.....31
Uncharted 2: Among Thieves.....35

Fifa 10.....40
Assassin´s Creed 2.....43
Call Of Duty Modern 2.....47

Tekken 6 50
Perfil: Jill Valentine.....53

Imperdiveis para PS2.....55

O QUE VOCÊ DESEJA LER NA REVISTA DIGITAL VIDAPLAYSTATION?

- ANÁLISES DE LANÇAMENTOS?

- ANÁLISES DE JOGOS ANTIGOS?

- ANÁLISES DE PS2?

- DICAS E DETONADOS?

- MATÉRIAS ESPECIAIS?

ACESSE O NOSSO FÓRUM E VOTE. A REVISTA É FEITA PARA VOCÊ, ENTÃO, NADA MELHOR QUE NOS DIZER O QUE DESEJA LER.

Ainda, se quiser contribuir para a Revista Digital, cadastre em nosso fórum ou envie o conteúdo para o e-mail:

redacao@vidaplaystation.com.br

VIDA PLAYSTATION

PSONE + PS2 + PSP + PS3 = VIDA PLAYSTATION

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR/FORUM

	Fique atento as regras do fórum. Este é o nosso regulamento.	2 Tópicos	Online Agosto 08, 2009, 05:16:18
	Apresentação Novo no fórum? Então é hora de se apresentar.	87 Mensagens 14 Tópicos	**Última Mensagem:** por FoxHound em Re: Apresente-se Online **Hoje** às01:38:55
Playstation 3			**Posts não lidos**
	Noticias Fique por dentro das últimas noticias sobre o mais poderoso console da Sony	807 Mensagens 163 Tópicos	**Última Mensagem:** por rem em Dead Space 2 ANUNCIADO Online **Hoje** às03:11:03
	Vídeos Trailers, Gameplay e todo e qualquer tipo de vídeo.	232 Mensagens 58 Tópicos	**Última Mensagem:** por alegrosso em Re: Vejam o que nos esper... Online **Hoje** às12:09:46
	Analises e previas Saiba como sera determinado game ou poste sua analises ou previa.	165 Mensagens 36 Tópicos	**Última Mensagem:** por FoxHound em Re: Review : Ninja gaide... Online Novembro 30, 2009, 01:12:29
	Tutorial Saiba como se cadastrar na PSN, trocar o HD do PS3 e muito mais.	6 Mensagens 2 Tópicos	**Última Mensagem:** por Anti-Paladino em Re: Compartilhar conteudo... Online **Ontem** às07:32:19
	Dicas, Detonados e Temas Munição infinita? Nao sabe como avançar? Quer um tema diferente para o seu Playstation3?	5 Mensagens 5 Tópicos	**Última Mensagem:** por lms5000 em GTA 4 tudo o que vc pres... Online **Hoje** às02:58:34
	Trofeus Com dificuldade para obter determinado trofeu? Quer saber quais sao? Entre aqui.	2 Mensagens 1 Tópicos	**Última Mensagem:** por Anti-Paladino em Re: Dicas de Trofeus - R... Online Outubro 17, 2009, 08:24:57

O QUE VOCÊ SÓ ENCONTRA AQUI:

- NOTÍCIAS POSTADAS 24 HORAS POR DIA;

- DISCUSSÕES INCRÍVEIS E ACALORADAS SOBRE O MUNDO DOS GAMES;

- PRÉVIAS COMPLETAS QUE BUSCAM INFORMAÇÕES NA FONTE PARA TRAZER AS MELHORES INFORMAÇÕES ATÉ VOCÊ;

- MATÉRIAS ESPECIAIS QUE REALMENTE INTERESSAM AOS AMANTES DO MUNDO DOS GAMES;

- E MUITO MAIS.

FOX HOUND
CONSELHO DE NOTÁVEIS

MEMBRO DO MÊS

O nosso conselheiro Fox-Hound foi escolhido como o membro do mês. As suas contribuições foram de grande importância para o fórum. Agradecemos a sua participação bem como a de todos os demais que ajudaram o VP a crescer nas últimas semanas.

O que seria uma revista sem um espaço voltado para as opiniões e pedidos de nossos leitores? Toda edição você terá a oportunidade de aparecer aqui, seja com sugestões, críticas e o que mais desejar.

E-mail para contato: redacao@vidaplaystation.com.br

Excepcionalmente trazemos nesta primeira edição um pouco do que aconteceu no fórum este mês.

Por: KurosaKi Ichigo
Tópico: Homem desliga energia de hospital pensando estar em Silent Hill

"É uns que roubam carro da policia, outros que entram em shoppings e sai dando tiro para todos os lados e outros que desligam a luz pensando que irão resolver um puzzle para ganhar uma escova de dentes!!!!! Só falta alguem pegar uma bola e ficar rolando por ai achando que pode juntar as coisas e entregar para o rei dos cosmos como em We love Katamari."

Por: Angelo Macri
Tópico: [BOMBA!!!]Killzone 3 está em desenvolvimento!

"Na verdade muitos rumores apontam K3 já pra 2010 o que tem alarmado muita gente pq isso daria 1 ano e 7 meses apenas de diferença entre eles. Mas se levarmos em conta que 30% dos servidores on-line do game foram desligados e já tem um tempo q n lançam um dlc pode ser verdade mermo que em ainda em 2010 saia".

Por: Slash
Tópico:Boxart Heavy Rain (EUA)

"Além de você jogar um bom game você ainda aprende a fazer trabalho artesanal japonês!"

CALENDÁRIO

SAIBA O QUE COMPRAR EM DEZEMBRO

01/DEZEMBRO
James Cameron's Avatar: The Game

08/DEZEMBRO
THE SABOTEUR

10/DEZEMBRO
PixelJunk Shooter

01/DEZEMBRO
MX vs. ATV Reflex

17 DEZEMBRO
FINAL FANTASY XIII - LANÇAMENTO NO JP

01/DEZEMBRO
ROGUE WARRIOR

24 DEZEMBRO
Savage Moon: The Hera Campaign

25/dezembro

FELIZ NATAL!!! SÃO OS VOTOS SINCEROS DE TODA A EQUIPE VIDA PLAYSTATION

GT 5 DIA 17 DE DEZEMBRO

Calma pessoal, é apenas a demo do jogo. Após anos aprimorando GT5 se aproxima de seu lançamento e uma demo do estilo "time attack", ou seja, você terá uma ou algumas voltas para bater o tempo da pista. Infelizmente para nós brasileiros, a promoção que leva os 20 melhores para uma pista real de testes vale apenas para os europeus. A demo será liberada dia 17 de dezembro na PSN e é bom conferir para saber se de fato GT5 é tudo aquilo que vem sendo prometido nos últimos meses e anos, ou se é mais uma furada. O Vida Playstation aguardará em grande expectativa o dia 17.

Após diversos boatos durante a última semana a Eletronic Arts confimou oficialmente a produção de **Dead Space 2**. Ainda não há muitas informações sobre a sequência, mas Isaac estará de volta como personagem principal em um cenário repleto de inimigos. Quem jogou Dead Space sabia que uma sequência era inevitável.

TOP 10 IGN

Veja a lista dos 10 melhores de 2009 conforme a IGN Austrália:

1. Uncharted 2: Among Thieves (PS3)
2. Call of Duty: Modern Warfare 2 (Multi)
3. New Super Mario Bros. Wii (Wii)
4. Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony (Xbox 360)
5. Batman: Arkham Asylum (Multi)
6. Shadow Complex (Xbox 360)
7. Trials HD (Xbox 360)
8. Street Fighter IV (Multi)
9. Brütal Legend (Multi)
10. Killzone 2 (PS3)

CORTE DE PREÇO: INFAMOUS POR U$ 39,99

A Sucker Punch, quer de fato causar um estrago no mundo dos games com o seu principal jogo do ano. Devido a sua rivalidade com a Activision devido as inúmeras comparações entre Prototype e InFamous, a dona do exclusivo para Ps3 resolveu apelar. Apesar do sucesso InFamous é ainda um jogo estranho aos lares de muitos jogadores e por isso a empresa resolveu eletrizar o natal dos amantes do Playstation com a possibilidade de adquirir InFamous por apenas U$ 39,99. Apesar de não haver um efeito automático no Brasil, muitos jogadores que importam jogos possuem agora uma boa pedida para o natal.

Mirror Edge 2 em desenvolvimento

O projeto ainda nem tinha sido anunciado oficialmente pela DICE (pertencente à Electronic Arts), mas o artista gráfico Oscar Carlén, colocou Mirror's Edge 2 como uma de suas experiências em seu portfólio.
Logo abaixo do título de "Mirror's Edge 2" estava também na lista Battlefield 3. A Electronic Arts não falouu a respeito do game de guerra, mas Patrick Soderlund afirmou em entrevista recente que Faith estará de volta aos consoles e computadores.

Quantum Theory pode ser chamado de um irmão mais velho de Gears of War pois se vale da mesma engine do exclusivo do X360. Entretanto, a Tecmo - produtora de Quantum Theory, anunciou que o jogo não mais será exclusivo do console da Sony, sendo também disponibilizado para Xbox360. Estima-se que o jogo já se encontra 70% concluído, e deve ser lançado no outono de 2010.

Finalmente a Konami anunciou a data de lançamento de **MGS: Peace Walker** para PSP. Big Boss chegará aos EUA no dia 25 de Maio de 2010. Seguindo a tradicional história criada por Hideo Kojima, Peace Walker é um sério concorrente na briga por vendas, bem como um dos principais jogos do PSP conforme David Daniels da divisão de marketing da Konami.
Ainda conforme o mesmo, a Konami Productions elevou ao máximo os limites do PSP e todos já não podem aguardar a data para mostrar o mundo a maravilha que produziram.

Compositor de Sillent Hill deixa a Konami

Uma das figuras mais notáveis do gênero survival horror acaba de deixar o mundo dos games. Akira Yamaoka revelou que não faz mais parte da equipe da Konami, companhia para qual trabalhou durante 16 anos.
Yamaoka é conhecido por suas composições de trilhas aclamadas pela crítica e público e pelo seu trabalho na série Silent Hill.
Yamaoka não falou dos motivos que o fizeram deixar a Konami. O músico também trabalhou em jogos como International Super Star Soccer 98', Contra: Shattered Soldier e Rumble Roses.

Playstation 1 completa 15 anos

O legado da Sony acaba de completar 15 anos com o seu Playstation 1, e desde o seu lançamento (03 de dezembro de 1994) até hoje, o console se coloca como um gigante no mundo do entretenimento, nada mudou, apenas cresceu e se desenvolveu. Este pequeno e velho guerreiro vendeu mais de 125 milhões de unidades. O PS1 ainda revolucionou ao inserir pela primeira vez no mercado a mídia de CD ao invés dos tradicionais cartuchos. Ou seja, todos os consoles da Sony revolucionaram de alguma forma o mercado, não foi diferente com o PS1, não esta sendo com o PS3 e não será em um futuro console da empresa.

Max Payne é adiado

Com data de lançamento programada para o final deste ano, em seguida adiada para o primeiro semestre de 2010, agora o terceiro jogo da franquia Max Payne, só chegará às prateleiras em agosto, no mínimo. Foi o que anunciou a distribuidora Take-Two.

Os outros títulos da Take-Two, BioShock 2, Red Dead Redemption e Mafia II, parecem que vão manter suas datas de lançamento.

Pior ainda é a crise financeira envolvendo a distribuidora. A empresa espera que o quarto trimestre do ano fiscal seja péssimo por causa do desempenho de League Baseball. Com o problema um novo Grand Theft Auto só pode chegar no final de 2010.

O produtor de **Brutal Legend**, Tim Schafer, em entrevista ao site GamePro, confirmou que mais conteúdo por download para o modo campanha de um jogador e para o multiplayer estão em produção. Algumas melhorias para a modalidade on-line também estão sendo programadas.

Segundo os dados do NDP Group, o game vendeu 215 mil unidades em outubro, somando o XBOX 360 e Playstation 3.

SSF IV

De acordo com o site oficial da British Board of Film Classification (BBFC) — órgão britânico responsável pela classificação etária de filmes e jogos —a soma dos vídeos presentes em Super Street Fighter IV pode chegar a quatro horas de duração.

Esses vídeos são apresentações dos lutadores, e as famosas animações que revelam a história de cada um dos personagens. Street Fighter IV teria em torno de uma hora e meia de vídeo.

A Capcom está tentando de tudo para fazer de SSFIV, um "novo" título e não o mesmo de sempre com apenas alguns lutadores a mais. O game tem lançamento previsto para o outono do próximo ano.

Confira a capa de FFXIII para PS3

Faltando três meses para o lançamento do jogo de RPG mais esperado para o PlayStation 3, a Square Enix divulga a capa de Final Fantasy XIII, sem grandes inovações.

O título que possuirá uma história futurista traz a bela Lightning, que junto a seu grupoluta para tentar a libertacao de seu perfeito mundo, que esconde terriveis mistérios.

Final Fantasy será lançado no dia 17 de dezembro no Japão. Já nos Estados Unidos e na Europa o game lança só em Março de 2010. Confira a capa ao lado.

O VidaPlaystation transmitiu e traduziu ao vivo o evento para os seus membros, entretanto devido a falha da transmissão da Spike, tivemos que recorrer incansavelmente a diversos links que transmitiam o evento. Por isso, gostaríamos de agradecer a todos aqueles que participaram e contribuiram durante a transmissão do evento no VidaPlaystation. Veja os vencedores abaixo:

Não havia dúvidas quanto a qualidade de Uncharted 2, tão pouco que este seria de fato o jogo do ano. Chegou forte para a disputa e levou fácil.

Poucos acreditavam em Batman: AA, entretanto a Rocksteady Studios mostrou que não estava para brincadeira e produziu o que pode ser chamado de melhor jogo de heróis já produzido até hoje, prêmio mais do que merecido. E que venha a sequência logo.

Não há muito o que dizer sobre Flower, apenas que nem os produtores esperavam ganhar.

O que dizer sobre GTA? Além de ser extremamente bem classificado pelos críticos é GTA, aonde quer que esteja causará estrago no mundo dos games.

Uncharted 2: Among Thieves é realmente um jogo incrível, além de levar o título de melhor jogo do ano, levou obviamente o de melhor para Playstation 3. Mais do que óbvio e merecido.

Esta sim foi uma categoria complicada, decidir por COD:MW2 e Killzone 2, é um trabalho para os Deuses, e estes decidiram que o melhor Shooter do ano foi COD:MW2, apesar de alguns discordarem.

Apesar de enfrentar grandes concorrentes como Tekken 6, SFIV renovou a série, trouxe uma jogabilidade excelente, gráficos maravilhosos e só poderia dar no que deu. Melhor jogo de luta do ano.

Nesta categoria Uncharted 2 não foi adversário a altura de Assassin´s Creed 2. Com um sistema aprimorado, história intrigante, e a bela cidade italiana como cenário principal, AC2 levou o título para as mãos da Ubisoft.

Apreciado por muitos e criticado por outros que tinham Demon´s Soul como o canditado perfeito, mas a verdade é que Dragon Age: Origins possuia um público muito mais vasto e não deu outra. Melhor RPG do ano para este game.

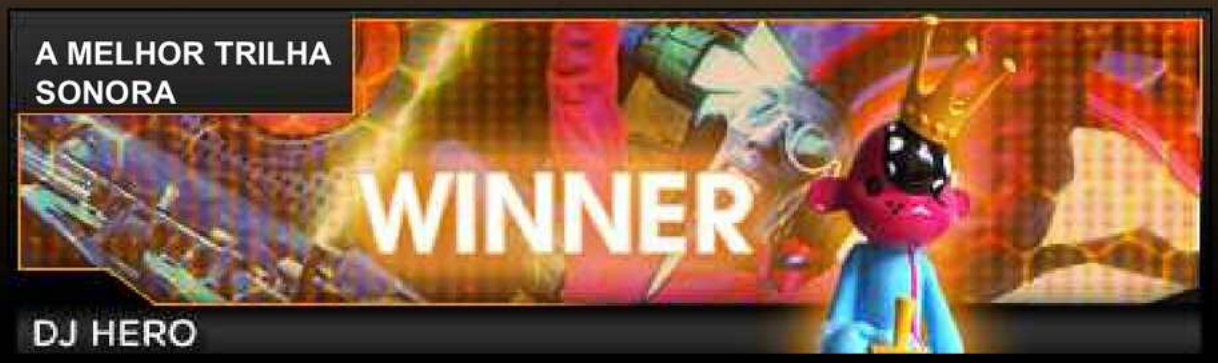
Viciante? Intenso? Seja o que for, COD:MW2 é hoje o jogo capaz de levar multidões online, com números capazes de derrubar a própria PSN durante horas. Não poderia deixar de levar esse título para casa.

Um prêmio mais do que merecido, UFC2009 conseguiu levar aos games a realidade de uma luta real, tática e diversificada.

Muitos não acreditavam que FIFA10 ganharia, uma vez que a grande parte dos usuários que votaram são oriundos dos Estados Unidos e o nosso futebol não é tão popular quanto a NBA ou NFL, mas NHL? Esta sim foi uma grande surpresa.

Apesar do VidaPlaystation se voltar apenas para os consoles da Sony, em uma disputa com diversos multi-plataformas existentes também no PS3, não seria justo deixar de citar o melhor jogo de corrida que apesar de não existir no Playstation 3 levou a melhor.

Uma vitória mais do que notória. Devido a excelentes notas recebidas e por sua legião de fãs, essa foi uma disputa fácil para os ingleses.



Considerado como o terceiro melhor jogo de 2009 pela revista Time, DJ hero conquistou os amantes por trilha sonora.

MELHOR GRÁFICO
WINNER
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

BASEADO EM FILME/SERIADO
WINNER
SOUTH PARK LET'S GO TOWER DEFENSE PLAY!

MELHOR PERFOR-MACE FEMINIA
WINNER
MEGAN FOX AS MIKAELA BANES

MELHOR PERFOR-MACE MASCULINA
WINNER
HUGH JACKMAN AS WOLVERINE

MELHOR ELENCO
WINNER
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE UNCAGED EDITION

MELHOR DUBLAGEM
WINNER
JACK BLACK AS EDDIE RIGGS

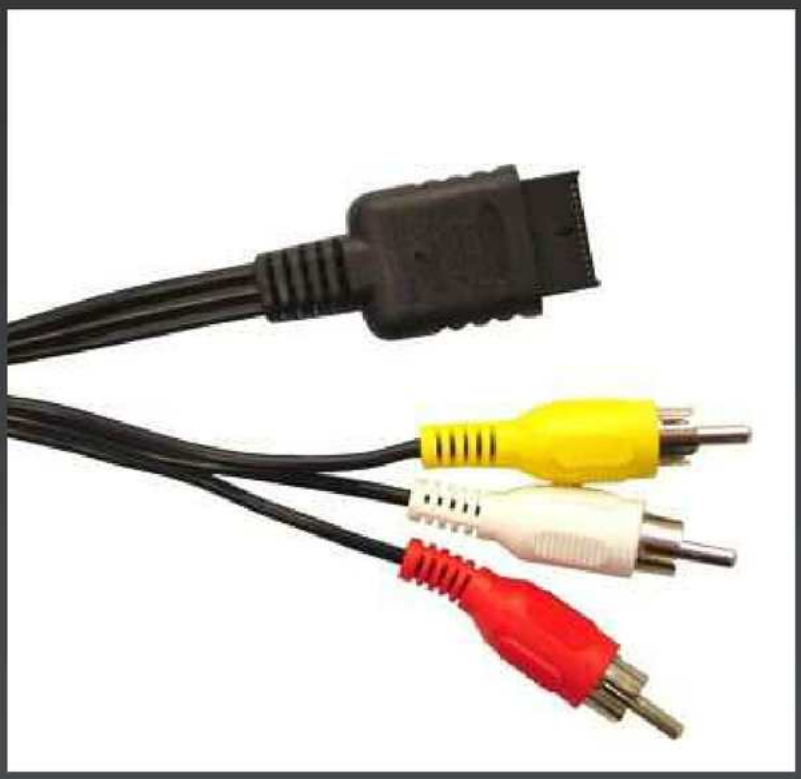
MELHOR DOWNLOAD
WINNER
SHADOW COMPLEX

MELHOR DLC
WINNER
GRAND THEFT AUTO IV: THE BALLAD OF GAY TONY

GAME MAIS ES-PERADO DE 2010
WINNER
GOD OF WAR III

CONHEÇA MAIS SOBRE CABOS E RESOLUÇÕES PARA JOGAR O SEU PS3 EM ALTA DEFINIÇÃO

PARTE 1



Cabo Áudio e vídeo (RCA)

Os conectores RCA (também conhecidos como Cinch ou bananas) são conectores comumente utilizados em equipamentos eletrônicos e seu nome deriva de "Radio Corporation of America", empresa que introduziu o tipo de conector no mercado em meados dos anos 40.

A concepção deste tipo de conectores é bem antiga. Estes foram idealizados visando a minimizar a interferência em sinais de pequena amplitude. Normalmente são usados em conjunto com cabos blindados com uma malha externa que é aterrada. A parte externa do conector macho é soldada à malha, tornando-se como que uma continuação da blindagem, evitando a indução de parasitas no sinal.

Cabo video componente

O sinal de Vídeo componente é um sinal de vídeo dividido em dois ou mais componentes. Refere-se a um tipo de informação de vídeo que é transmitida ou armazenada como três sinais diferentes, diferentemente de vídeo composto (como NTSC ou PAL) em que as informações de vídeo são combinadas em um sinal único. Cabos de vídeo componente não transmitem sinal de áudio, mas hoje em dia os cabos de vídeo componente são vendidos com os de áudio, onde muitos aparelhos de televisão mais antigos caso possuam entrada vídeo componente, geralmente o áudio é o mesmo da saída AV comum.

cabo s-video

Cabo S (provem de separado) é um outro sinal de vídeo componente que utiliza uma tecnologia de luminancia e cromancia transmitidos em cabos separados. Este tipo de conexão é usado para o padrão HD (alta definição) como portadora para as frequências dos sinais de cor modulados que serão ajustados.

HDMI é um padrão de conexão de dispositivos de áudio e vídeo que tem tudo para substituir os padrões existentes até então. Por trás de seu desenvolvimento estão um time de gigantes da indústria eletrônica, tais como Sony, Phillips, Toshiba, Silicon Image, entre outras. Com essa tecnologia, é possivel por exemplo, conectar um reprodutor de Blu-Ray a uma TV de alta resolução, e ter como resultado imagens de excelente qualidade. Através de um cabo HDMI, é possivel transmitir sinais de áudio e vídeo. Entre outros padrões, é necessário ter, pelo menos um cabo para cada coisa. Mas as vantagens do HDMI não se limitam a isso. Essa é uma tecnologia que transmite sinais de forma totalmente digital. Graças a isso, é possível ter imagens de excelente qualidade e resoluçoes altas (1080p, por exemplo), inclusive maiores que as suportadas pela tecnologia DVI (Digital Visual Interface), que está substituindo o padrão VGA para as conexões de monitores em computadores.

O conector do cabo HDMI também leva vantagem em relação aos demais padrões, já que possui tamanho reduzido e encaixe fácil, semelhante os conectores USB. Na verdade, a indústria definiu dois tipos de conectores: o HDMI tipo A e o HDMI tipo B, com 19 e 29 inos, respectivamente. O conector tipo A é o mais comum do mercado, já que consegue atender a toda a demanda existente, sendo inclusive compatível com a tecnologia DVI-D. Neste caso, basta que uma ponta do cabo seja DVI-D e, a outra, HDMI. O conector hdmi tipo B é destinado a resoluções mais altas e pode trabalhar com o esquema dual link, que duplica a frequencia pixel clock, fazendo com que a transmissão dobre sua capacidade.

Funcionamento do hdmi

Tanto o DVI quanto o HDMI fazem uso de um protocolo chamado Transition Minimized Differential Signaling (TDMS), o que os tornam, até certo ponto, parecidos. No hdmi são usados três canais tdms para a transmissão das informações de áudio e vídeo. Os dispositivos que iniciam a transmissão são chamados de sources. Por sua vez, os dispositivos que recebem o sinal da transmissão são chamados de inks.

A tecnologia TDMS exerce uma função extremamente importante na transmissão HDMI porque, embora o sinal seja todo digital, isso não significa que esta livre de falhas e interferências. Com os canais tdms a transmissão de dados pode ser feita de maneira codificada, tornando-a protegida. Quando a transmissao é iniciada, os 03 canais tdms são utilizados para o envio de dados de vídeo, chamado Video Data Period. Cada canal envia 8 bits por vez, totalizando 24 bits. Isso é feito numa frequência denominada pixel clock que varia de 25 a 165 MHz. No caso de transmisões que não alcançam os 25 MHz, como o que acontece em sinais PAL e NTSC, é feito uso de uma técnica de repetição de pixels. Com esse modo de funcionamento, o HDMI pode transmitir mais de 165 milhões de pixels.

Versoes de HDMI

A tecnologia HDMI passou por várias revisões em suas especificaçoes desde a disponibilização da primeira versão. A vantagem disso é que cada versão adiciona melhorias à tecnologia. Por outro lado, isso causa confusão e, em determinadas situações, pode provocar o impedimento do envio do sinal. Esse problema pode ocorrer, por exemplo, se o dispositivo receptor trabalhar com uma versão inferior à versão utilizada pelo dispositivo emissor. Para lidar com essa possibilidade, a indústria desenvolveu técnicas que garantem a transmissão dos dados. A diferença é que, na transmissão requerer algum recurso existente na versão

mais recente, o dispositivo com a versão anterior não poderá utilizá-la.

HDMI 1.0: lançado oficialmente no final de 2002, a primeira versão do HDMI é caracterizada por utilizar cabo único para transmissão de vídeo e aúdio com uma taxa de transmissão de dados a 4,95 Gbps a uma frequência de 165 MHz. É possível ter até 8 canais de aúdio.

HDMI 1.1: semelhante a versão 1.0, porém com a adição de compatibilidade ao padrão dvd-audio. Lançado em maio de 2004.

HDMI 1.2: adicionado suporte a formatos de aúdio do tipo One bit aúdio, usados por exemplo em SACD (Super Audio CD). Incluíndo suporte a utilização do HDMI em PCs e a novos esquemas de cores. Lançados em agosto de 2005.

HDMI 1.2a: Lançado em dezembro de 2005, esta revisão adotou as especificações consumer electronic control (CEC) e recursos específicos para controle remoto.

HDMI 1.3: Nesta versão, o HDMI passou a suportar frequências de ate 350MHz, permitindo transmissões de ate 10,2 Gbps. Alem disso, a versão 1.3 permite a utilização de uma gama maior de cores e suporte a tecnologias Dolby True HD e DTS-HD master audio. Essa versão também possibilitou o uso de um novo-mini-conector, apropriado a câmeras e vídeo portáteis, e elimina um problema de sincronismo entre o áudio e o vídeo (lip sync). O lançamento do HDMI 1.3 se deu em junho de 2006.

HDMI 1.3a e 1.3b: Lançado em novembro de 2006 e outubro de 2007, respectivamente, essas revisões contam com leves alterações nas especificações da versao 1.3 e com adição de alguns testes, inclusive em relação ao HDCP.

PREVIEW

DANTE'S INFERNO

DEATH

EA MMA

NARUTO: ULTIMATE STORM NINJA

The Last Guardian

DJ HERO

Desenvolvedor:FreeStyleGames - Distribuidor:Activision -Gênero:Variados - Lançamento: 27/10/2009

Depois do grande sucesso das franquias de Guitar Hero e Rock Band, agora é a hora de colocar sua guitarra de lado e preparar para se tornar o mestre das mesas de som.

DJ Hero leva os jogadores a bancarem os DJs e mergulharem fundo no hip-hop e em outros estilos musicais. Até mesmo um novo periférico foi criado para a chegada do jogo.

Diferente de GH o game só terá apenas três cores: verde, vermelho e azul. Os botões verde e azul servem para a alternância entre as faixas utilizadas no mix atual (duas músicas diferentes ou duas gravações diferentes da mesma música). A tela mostra o momento no qual o jogador deve brincar com as faixas, assim como a hora de riscar o disco na direção indicada. Enquanto isso, o botão vermelho serve para colocar efeitos sonoros ou amostras de sons vocais.

Porém a maior diferença entre DJ Hero e a franquia Guitar Hero é a seleção musical. O game da FreeStyleGames conta com mais de 100 músicas licenciadas para a combinação de mais de 70 faixas únicas.

Naruto Shippuden Legends: Akatsuki Risin

Distribuidor:Namco Bandai - Gênero:Ação/Plataforma - Lançamento: 2009

O novo jogo da franquia Naruto Shippuden, chegará ao PSP trazendo 15 personagens para escolher em um jogo de ação e aventura tridimensional bastante dinâmico, ao melhor estilo da franquia Naruto para consoles portáteis.

Em Naruto Shippuden Legends: Akatsuki Rising os heróis da aldeia da folha protagonizarão uma aventura e ação, diferente dos outros lançamentos de Naruto para PSP onde eram apenas lutas um contra um.

Vários personagens do anime japonês Naruto estão presentes no título, e diferente dos outros lançamentos do game para PSP você poderá realizar combates 2 a 2, aproveitando, inclusive, o mecanismo Ad-hoc do seu PSP para jogar com seus amigos.

Além disso cada, cada personagem terá o seu próprio modo especial, onde suas habilidades tornam-se aperfeiçoadas e ele torna-se uma arma de combate ainda mais letal do que em seu estado comum. Infelizmente a quantia de informações liberadas para novo jogo do ninja de Konoha ainda é muito pequena.

LEGO INDIANA JONES

Desenvolvedor: Traveller's Tales - Distribuidor: LucasArts -Gênero: Aventura -Lançamento: 17/11/2009

O novo Indiana Jones está muito renovado, trazendo uma série de novidades super interessantes para a franquia.

Os fãs da série de jogos LEGO tem tudo para adorar esta nova saga de Indiana Jones. A segunda serie do jogo vai trazer muito mais aventura, retratando mais detalhes sobre a trilogia de Indiana e também do último filme. Além disso, as cutscenes, caracterizadas pelo humor, continuam presentes no game, tornando ainda mais amigável.

A engine do game foi aperfeiçoada e agora conta com um cenário muito mais interativo, além de apresentar um número maior de elementos . A jogabilidade basicamente é a mesma, mas, trás uma pequena novidade. Agora o modo multiplayer terá funcionalidades "split-screen", permitindo que os jogadores se afastem livremente um do outro. Quando seu parceiro se distanciar você não precisará ir junto.

Outras mudanças presentes no game é um construtor de mapas muito interativo que transmite um ar bem mais casual para a experiência de criar níveis novos.

WET

Desenvolvedo: A2M - Distribuidor:Bethesda Softworks - Gênero:Ação - Lançamento: 15/09/09

As coisas em uma missão de resgate não aconteceram como Rubi a protagonista de WET, havia planejado. O combinado era encontrar o filho de um milionário, o problema é que o milionário não era quem ele havia dito ser, colocando-a numa armadilha podendo custar sua vida.

Wet não é apenas mais um jogo daqueles que tudo o que importa é fuzilar e fuzilar. Só não é a verdade exata porque, em vários momentos, a arma de Rubi é uma espada, para fatiar loucamente seus inimigos. E até cadeiras, livros e corpo de seus inimigos podem ser utilizados.

Falando assim o jogo parece ser repetitivo e chato, mas não, a produtora A2M, soube criar muito mais do que uma carinha bonita matadora. Mas não espere por uma historia bem tramada. O game parece uma mistura de Kill Bill, El Mariachi e As Panteras, que traz Rubi, uma assassina, traída por alguém que ela pensava poder confiar e agora quer ver puro sangue como recompensa. Repetitivo sem chegar a incomodar: Wet é um jogo que impressiona pela sua excelente direção.

FINAL FANTASY XIV ONLINE

Desenvolvedor e distribuidor:Square Enix - Gênero:RPG - Lançamento: 2010

Final Fantasy é uma das maiores franquias de RPG existentes no mercado e chegará em versão online para o seu Playstation 3

São poucos os jogos que conseguem se manter no topo e em alto nível durante décadas, e Final Fantasy é um exemplo destes jogos. O trunfo de FF XIV é mesclar o já tradicional estilo do RPG, com novos recursos onlines, de forma que uma nova mecânica se estabelece. O grande diferencial de FFXIV é a inexistencia dos famosos níveis de evolução, sendo o tal progresso do personagem estabelecido de outra forma. qual seja, a da exploração.

Essa nova forma de desenvolver o personagem permite que o jogador possa escolher diversas formas de exploração e consequentemente criar um personagem único no mundo deste novo jogo da série, evitando as excessivas lutas sucessivas com o único objetivo de evoluir o seu personagem para o nível seguinte, ou seja, em FFXIV teremos uma imersão muito maior e uma atenção especial a forma como lidamos e controlamos as ações de nossos personagens.

Acredita-se que FFXIV será lançado ainda em 2010.

NBA LIVE 10

Desenvolvedor: EA - Distribuidor:EA - Gênero: Esporte - Lançamento: 06/10/09

A EA promete grandes novidades para o novo título, com controles simples, mecânica apurada e muito mais diversão.

Se muitos acham que a briga entre FIFA e PES é ferrenha, é porque ainda não conhece o que os fãs fazem por NBA Live e NBA 2K. As duas empresas conseguem colocar o futebol cinco estrelas do Brasil no chão. Em NBA LIVE 10 a EA tenta retormar o trono que hoje pertence a NBA 2K, devido diversas falhas em versões anteriores por parte da EA. A nova versão do título promete grandes novidades e nada de erros. Visando aprimorar a jogabilidade da franquia a EA contratou um dos principais funcionários de seu concorrente direto, Mike Wang (responsável pela jogabilidade das versões da NBA 2K) agora pertence a EA. Assim toda a física passa por mudanças, desde os lançamentos ao aro até a inteligência dos adversário. Por fim, a parte gráfica não poderia ser deixada de lado e promete atingir um novo patamar de perfeição.

THE LAST GUARDIAN

Desenvolvedor:SCEI - Distribuidor: SCE - Gênero: Ação - Lançamento: DNP

The Last Guardian está sendo produzido pela mesma produtora do aclamado Shadow of Colossus e promete surpreender a todos novamente.

Ao se falar de The Last Guardian, é impossível deixar de fazer menções à ICO e Shadow of Colossus, ambos produzidos pela mesma empresa. Um dos principais objetivos deste game é levar ao jogador uma nova interação entre os personagens, ou seja, o foco é criar um verdadeiro laço afetivo entre os mesmos.

The Last Guardian promete seguir os feitos de Shadow of Colossus, com gráficos maravilhosos, que esbanjam estilo próprio, com iluminações incríveis e efeitos fenomenais.

Entretanto até o presente momento nenhuma informação sobre a história foi divulgada. O animal citado acima é ao que tudo indica uma mistura de diversas espécies sendo impossível determinar uma ou outra, o que conforme Fumito Ueda (produtor de The Last Guardian) faz com que o jogador possa soltar a sua imaginação, vendo o animal conforme a sua própria mente e não perante uma idéia fixa imposta pela produtora.

THE SABOTEUR

Desenvolvedor:Pandemic - Distribuidor:EA - Gênero:Ação - Lançamento: 08/12/09

Um piloto que se torna agente secreto durante a Segunda Guerra Mundial, este é o seu papel em The Saboteur. Preparado?

Imagine que seu melhor amigo foi morto por nazistas, e que você foi capturado por uma montadora de carros. É lógico que a única coisa que você deseja é vingança, mas como sempre, é melhor planejar antes. The Saboteur promete um tiroteio desenfreado, perseguições de carro, escaladas, e diversos outros recursos dignos de um filme de ação. Como muitos já devem ter percebido, apesar de se ambientar na cansativa segunda guerra mundial, o jogo consegue inovar e dar cara nova a este período tão usado no mundo dos games. Como já se tornou de costume, o jogo seguirá o estilo "sand-box", ou seja, terá o mundo aberto onde o jogador escolherá o que fazer e como ajudar a resistência. Quanto às missões, estas permitem que o jogador possa tomar atitudes violentas desde criar explosões e confrontos diretos, até infiltrações ao melhor estilo Sam Fisher.

EA MMA

A EA está apostando tudo em seu primeiro jogo no mundo do MMA

Ficha Técnica
Plataformas:PS3 / X360
Distribuidora:EA Sportes
Produtora:EA Sportes
Gênero: Luta
Lançamento: Setembro /10

A disputa pelo sucesso não se restringe mais apenas dentro do octógono ou ringue. Recentemente essa batalha pelos fãs e pelos melhores lutadores está se transferindo para os games.

Depois do lançamento de UFC Undisputed 2009 pela THQ, a Electronic Arts Tiburon planeja EA MMA, Mais um jogo baseado no MMA (Mixed Martial Arts) ou artes marciais múltiplas. A proposta do game é similar ao UFC Undisputed, lançado pela THQ para PS3 e XBOX 360 e vem com a intenção de nocautear seu "adversário"

Desde a era do PlayStation, os games de MMA já se destacavam entre os jogadores. Lendas do esporte, como Chuck Lidell, Mark Coleman, Bas Rutten, Tito Ortiz, Frank Shamrock, inclusive diversos brasileiros como Marco Ruas e Pedro Rizzo estavam na lista de lutadores do primeiro UFC, lançado no ano 2000.

O combate vai ser realmente acirrado, de um lado o UFC com os melhores lutadores do mundo e o evento de MMA mais famoso e do outro EA MMA com presença do Strikeforce. Para quem não sabe esses dois eventos estão em um duro combate pelos melhores lutadores e pela audiência, com a recente contratação de Fedor o Strikeforce tenta quebrar a hegemonia do UFC.

Assim o game da Eletronic Arts Tiburon não deixa a desejar quando se fala de lutadores, Fedor Emelianenko, Frank Shamrock, Randy Couture, Jason Miller, Muhammed King Mo" Lawal, Brett Rogers e Jake Shields, são apenas alguns nomes que está na lista. O brasileiro Renato "Babalu" Sobral também estará no game.

O título garante retratar as características da vida real de cada um dos lutadores. Assim as poses únicas de cada lutador e seu estilo de luta será percebido, a movimentação também promete fidelidade, com os personagens abaixando a guarda quando se distanciam. A Electronic Arts Tiburon, também inseriu alguns golpes característicos dos personagens.

A jogabilidade por padrão, oferece um sistema semelhante a Fight Night Round 4. As localidades do game incluem dojos convencionais, ringues de boxe e até mesmo um ginásio de jiu-jitsu brasileiro.

EA Sports MMA também permitirá que os jogadores abusem dos pontos fracos dos oponentes. Ou seja, se você golpear bastante o outro lutador na perna, por exemplo, ele ficará com esta região afetada, se tornando explícito durante as lutas — o atleta caminhará com dificuldades. Com isso, seu oponente se torna mais suscetível a um takedown. Se tudo der errado, você pode tentar contra-atacar seu oponente agarrando seus chutes ou socos.

Outro ponto forte no game é a possibilidade de golpear a praticamente qualquer momento. Não importa a posição que você está, ou se está apanhando ou não, o jogador poderá atacar a hora que quiser.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360/PC
Distribuidora: Electronic Arts
Produtora: BioWare
Gênero: RPG
Lançamento: 03/11/2009

Histórias incríveis, personagens excêntricos e emocionantes batalhas são alguns dos ingredientes que tornam o game tão fantástico

Dragon Age: Origins

Dragon Age: Origins" é o sucessor da franquia BioWare Baldur's.. O game conta com modalidades multiplayer, porém o foco do título está mesmo no modo campanha, que apresenta um enredo recheado de fantasia medieval, combinando com clássicos desafios de RPG.

Em Dragon Age como em todos os RPG´s de hoje conta com um recurso que permite o jogador criar o seu próprio personagem. Podendo escolher três classes: guerreiro, mago e uma espécie de ladrão. Mas, durante o jogo suas classes poderão se tornar ainda mais específicas, devidos as suas escolhas. Estas criam novos caminhos e também podem mudar o mundo e afetar as pessoas ao seu redor, dependendo de sua origem e motivações e até mesmo iniciar romances.

Ao todo, existe seis histórias, que serão decididas antes do seu personagem entrar para a elite de Grey Wardes e iniciar sua luta contra os antagonistas do jogo, os Darkspawn. O jogo promete ser imenso, durando entre 50 e 100 horas, incluindo vários locais a serem explorados.

Durante o Dragon Age, você contará com uma árvore de talentos, a qual será utilizada para obter novas habilidades e feitiços com pontos conseguidos no início e nos níveis. Os guerreiros e os ladrões escolhem habilidades específicas e para suas armas, enquanto os magos podem optar por quatro escolas de magia.

Segundo os produtores do game, "Dragon Age" deve reunir o melhor de "Knights of the Old Republic" e "Neverwinter Nights". A visão é em terceira pessoa, mas, na hora da batalha, o ponto de vista é substituído por uma perspectiva ampla do campo de batalha.

Dragon Age terá somente modo para um jogador, mas, como em Neverwinter Nights, terá suporte para comunidade. As campanhas para cada um deles seraõ diferentes.

DANTE'S INFERNO

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360/PC
Distribuidora: EA
Produtora: Visceral Games
Gênero: Ação/Plataforma
Lançamento: 09/02/2010

BEM VINDO AO INFERNO

Dante's Inferno é apontado por muitos como uma tentativa aproveitadora da Visceral games de usar uma das melhores obras de literatura já escritas. A obra escrita por Dante Alighieri é a inspiração para um dos games mais polêmicos da atualidade.

Mas por quê não gostariamos desta idéia tão fantástica, que é a adaptação da obra de Dante Alighieri que narra sua passagem pelo inferno. O inferno de Dante pode não ser original mais é simplesmente fantástico!

O game se baseia na narração do autor da obra que conta sua passagem pelo inferno na busca de sua amada Beatrice, que se encontra muito longe no paraíso. Dante na verdade não está morto o que incomoda várias criaturas mitológicas que não acham que o rapaz seria digno de chegar ao paraíso, como por exemplo a morte que logo no início do game durante um tutorial enfrenta o rapaz, lógico que Dante vence a pobre morte e toma dela uma das marcas registradas do game, a foice usada pelo rapaz !

Por quê incomoda tanto ?

Muitas pessoas tem entitulado a distribuidora do game como aproveitadora por suas recentes obras terem influências visíveis em outros games, como por exemplo Dead space, que alguns afirmamser pouco original por trazer elementos já consagrados em outras séries como Resident evil. Dante's inferno não é diferente e é dito como uma tentativa da produtora de roubar público de uma das maiores inspirações do game que é God of war, assim como God of war, Dante's inferno apresenta uma trama um tanto quanto mitológica sem contar com a mecânica que se assemelha e muito com a de God of war e Devil may Cry, mais e daí quem ganha somos nós que poderemos desfrutar de um título fantástico assim como suas inspirações!

Bondade ou maldade ?

O game apresenta uma jornada épica desde gráficos que não deixam a desejar até uma incrível trama, Dante's inferno faz juz ao nome e nos apresenta um infeno detalhado, e acredite se quiser os gráficos acabam tornando cenário a sua volta belo, por incrível que pareça!

A mecânica é fluída como a dos jogos em que se inspirou faz com que o game pareça extremamente prazeroso de se jogar, durante o game nos

deparamos com uma pequena decisão, seremos bons e salvaremos as más com as quais nos depararmos ou seremos cruéis e puniremos as almas perdidas do inferno? diz a produtora que ser bom não será tão fácil quanto ser cruél, para ser bom teremos de realizar uma espécie de minigame e dependendo do seu sucesso a alma estará salva, já para ser cruél basta enfiar a cruz na face da alma condenada! É nesta opção que a mecânica de upgrade se baseia, assim como em InFamous optar pelo bem ou optar pelo mal lhe trará diferentes expe riências.E aí você será bom ou cruél ?

Este promete !

Dante's inferno promete trazer ao jogador uma mecânica de ação ininterrupta e uma trama excelente baseada em uma verdadeira obra literária, com toques de mitologia que trazem ao jogador uma experiência memorável!

Com inimigos extremamente detalhados e bem construídos e cenários variados e fantásticos Dante's inferno promete ser um dos melhores títulos de 2010, é uma pena o fato de algumas pessoas acharem que o game é apenas uma alternativa para quem não tem como desfrutar de God of war 3 que também será lançado em 2010.

Mais assim como God of war, Dante's inferno promete trazer ao jogador um conjunto de experiências tão épicas quanto a dos jogos que usou como base.

O QUE ESPERAR PARA 2010?

Chego a hora de descobrir o verdadeiro motivo de se ter um Playstation 3. Junte-se a nós nesta aventura épica perante os grandes clássicos para 2010.

ARMY OF TWO THE 40th day

Se o primeiro já focava no co-operativo o segundo então nem se fala. A EA promete aprimorar o sistema já conhecid, habilitando novas táticas e habilidades. A inteligência artificial também foi aprimorada.

BIOSHOCK 2

O Survivor Horror baseado em uma cidade d'água, promete ser um dos destaques de 2010. A trama se passa 10 anos após o primeiro game, a cidade se encontra em conflitos e uma nova vilã surge.

MAX PAYNE 3

O jogo que nasceu nos PCs chega a sua terceira versão, felizmente ou infelizmente, o jogo se passará em São Paulo após a dispensa de Payne do DPNY. Payne esta mais velho, cansado, mas será o velho Payne?

FINAL FANTASY XIII

A série completa 20 anos e promete chegar com todas as suas forças na nova geração. Com gráficos excelentes e o retorno do sistema de turnos, FFXIII tem tudo para se tornar um clássico definitivo da Square.

LOST PLANET 2

Não ache que haverá apenas neve na segunda versão, o ambiente foi drasticamente modificado, contando com vastas florestas e muito verde. Os gráficos estão excelentes e é mais um game obrigatório para 2010.

GOD OF WAR III

Para os que ainda não acreditavam em GOW3, Kratos surgiu em uma demo destruidora. A jogabilidade é incrível, os gráficos perfeitos, e a história? Bem, no final só haverá o Caos.

MAG

Quanto mais melhor? Se você é daqueles que acha que uma guerra online nunca está cheia o suficiente, MAG é o seu jogo. Com suporte para até 256 pessoas online, o jogo promete uma guerra infinita e inimaginável.

HEAVY RAIN

Uma das maiores promessas do mundo dos games se aproxima de seu lançamento, se valendo de gráficos realistas, de uma história complexa e diversos finais, Heavy Rain pode ser um novo marco na era Playstation3.

GRAN TURISMO 5

O sempre adiado Gran Turismo 5, é outro que promete balançar o mundo dos games. A demo sai esta semana dia 17/12. Fique atento, pode ser o maior simulador de todos os tempos.

JUNTE-SE AO VIDA PLAYSTATION NOSSO OBJETIVO É CRIAR A MAIOR COMUNIDADE ESPECIALIZADA NOS CONSOLES DA FAMÍLIA PLAYSTATION DO BRASIL.

O QUE VOCÊ ENCONTRA NO VIDA PLAYSTATION?

EQUIPE E MEMBROS DE PESO

RAFAICEMAN (EX-REDATOR DO SITE VITRINE PAMPULHA)

ANTI-PALADINO (EX-MODERADOR DO FÓRUM DA REVISTA PS3W);

MADDOX (EX-MODERADOR DO FÓRUM DA REVISTA PS3W);

KUROSAKI ICHIGO (MODERADOR DO FÓRUM DA REVISTA X360);

MACRI (MODERADOR DO FÓRUM DA REVISTA PS3W E X360);

TUDO ISSO SE REFLETE EM:

- ANÁLISES INCRÍVEIS
- PRÉVIAS ÚNICAS
- DICUSSÕES EXTREMAMENTE INTERESSANTES
- DICAS
- TUTORIAIS
- E MUITO MAIS, ACESSE AGORA O NOSSO FÓRUM!!!

PSONE + PS2 + PSP + PS3 =

VIDAPLAYSTATION.COM.BR/FORUM

ANÁLISE

UNCHARTED 2

CALL OF DUTY MW2

ASSASSINS CREED 2

FIFA 10

Saiba como a Eletronic Arts planeja continuar dominando o cenário futebolísitco da nova geração.

RESISTANCE 2

Chegou a hora de mostrar aos Chimeras quem de fato manda na Terra. Após ficar desaparecido por quase 2 (dois) anos Hale é encontrado e resgatado, mas ele não é mais o mesmo, seus olhos estão diferente, seu organismo mudou, quais são os seus segredos? O que acontecerá com Hale e todo o planeta Terra? Você so descobrirá jogando Resistance 2, mais um título de peso para o Playstation 3.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: : SCE
Produtora: Insomniac
Gênero: FPS
Jogadores: 1/60
Lançamento: 04/11/2008

Resistance: Fall of Man foi sem dúvida um dos pioneiros do Playstation 3, com uma história envolvente, de qualidade inquestionável, conseguiu elevar e muito o conceito que todos tinham sobre o que é um FPS. Foi um trabalho brilhante e único realizado pela Insomniac Games. Após o seu sucesso e é lógico por seu final sugestivo, uma segunda versão seria em breve lançada, como foi, e Resistance 2 consegue manter o nível extremamente alto, principalmente durante os combates, mas peca um pouco no modo em que a história é

narrada, justamente por não haver história a ser contada uma vez que o jogo se passa "ao vivo" e não mais contado como em Fall of Man.

O modo campanha de Resistance 2 é extremamente intenso e não há pausas para estratégias mais elaboradas, salvo raras exceções, o normal e em alguns casos obrigatório, é pegar a arma mais potente e estraçalhar quem estiver em sua frente, principalmente quando hordas de híbridos (mistura de humano com Chimera) vierem em sua direção, uma bala é pouco, use tudo que você tiver.

Logo no início do game você se depara com inimigo gigantesco, uma máquina incrivelmente poderosa, capaz de destruir tudo e todos. Corra o mais rápido possível e destrua quem estiver a sua frente, isso resume a intensidade de como serão os combates no decorrer do game.

Se você jogou o primeiro game notará que os humanos já não temem os Chimeras e estão muito mais organizados e bem dispostos para o combate, é como se tivessem assumido o ônus e a guerra como única forma de salvar a vida na Terra. Ou seja, apesar de muitos afirmarem que não há ligação entre jogador e personagens, estes esquecem de apontar que todo o clima do jogo cria a experiência e interação necessária entre jogador e personagens. Isso faz com que o jogador queira avançar a cada minuto, avançar por cada desafio, só para ver o que virá a seguir.

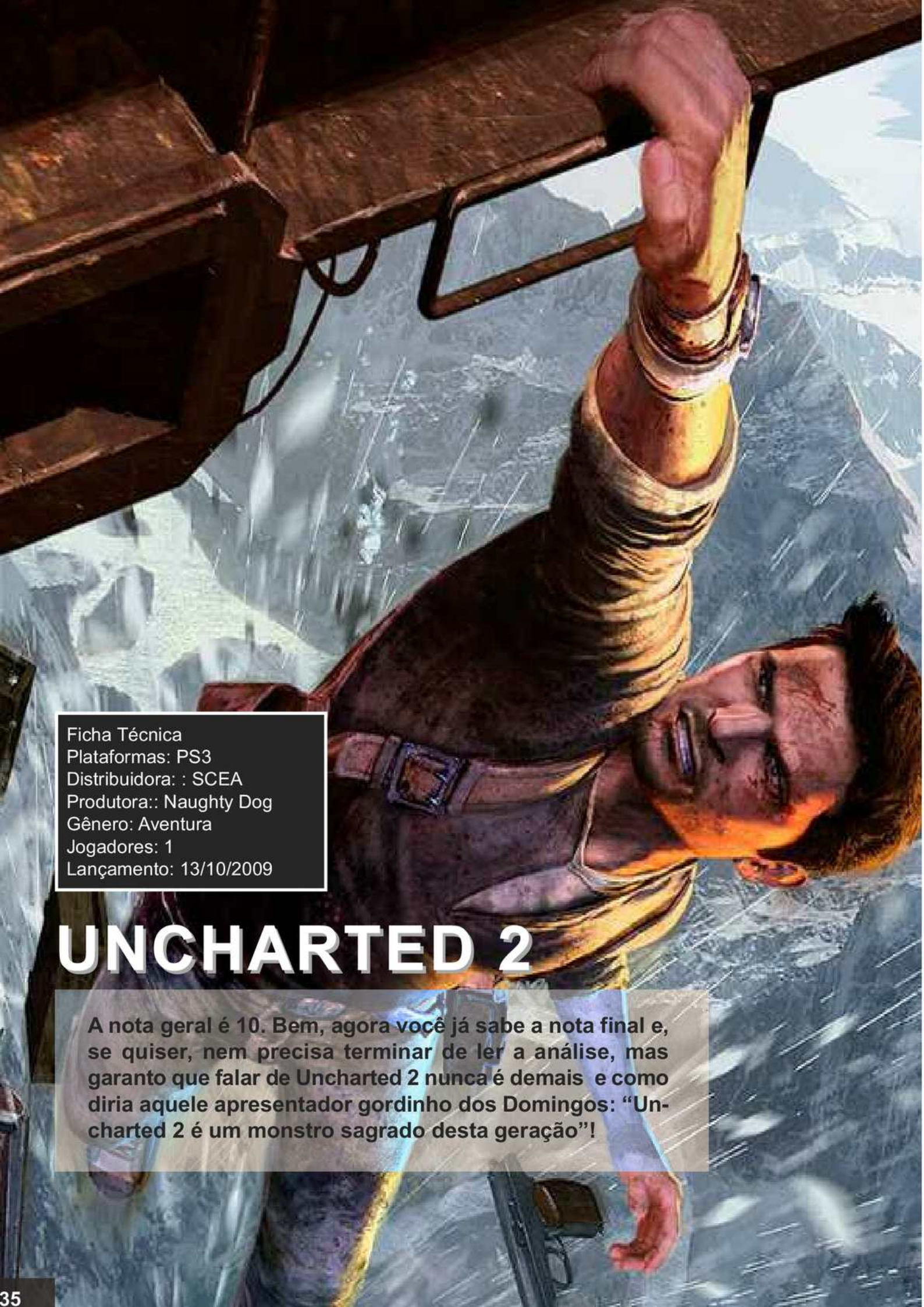
Outro ponto positivo de Resisntace 2 é que este está muito mais brutal e sanguinários. Os quimeras se ferem com muito mais intensidade tendo inclusive manchas de sangue jorrando pelas paredes, bem como pelo chão após o seu ataque, da mesma forma que devido a quantidade de soldados, seus aliados também serão gravemente feridos. Ou seja, além de tudo o jogo possui um sistema de danos muito mais apurado, contando inclusive com o desmembramento de certos inimigos que chegam a literalmente explodir.

Um dos grandes trunfos de Resistance é a quantidade de armas diversificadas e suas funções que totalizam 12, cada um conta com o modo principal e o secundário o que dá uma enorme variedade na forma como você se portará perante um combate. Some isso a gráficos incríveis, com um cenário totalmente vivo que atua totalmente a parte de sua vontade, e temos um jogo que fornece tudo o que um jogador mais deseja em jogos do gênero. Se os gráficos são magnificos e vivos, o que esperar da parte sonora? Nada menos do que igual ou melhor que um filme de Hollywood, cada conflito, ato, choque gera um som diferenciado, desde pequenos framentos a bala, até os passos dos invasores. Tudo é tão perfeito que conta inclusive com uma rádio "ao vivo" onde o radialista narra o que está vendo por sua janela, sendo obrigatória a pausa durante o jogo para ouvir tais relatos que chegam a ser

chocantes, a Terra foi e está sendo tomada pelos Chimeras, crianças estão sendo mortas junto com seus pais, não há respeito pela vida humana, somos presas para este ataque surpresa e violento dos Chimeras, a raça humana não pode sobreviver sem a ajuda de pessoas como Hale.

No que diz respeito a jogabilidade, está se demonstra mais uma vez precisa e uma das melhores para o console, rápida, precisa e mortal, muitos notarão que os tiros estão mais precisos do que os de Resistance: Fall of Man, não há um relato oficial, mas acreditamos que se trata do avanço e conhecimento dos humanos para lidar com algumas armas dos Chimeras, por isso Hale pode atirar com mais precisão do que antes. Trazendo então, controles já tradicionais aos FPS, e uma variedade de opções de armas, a jogabilidade se torna algo fácil e perfeita.

Por fim, quanto ao Replay, Resistance 2 conta com diversos troféus e um modo online com suporte de até 60 pessoas, ou seja, há muita coisa a ser feita até enjoar de assassinar Chimeras.



Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: : SCEA
Produtora:: Naughty Dog
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Lançamento: 13/10/2009

UNCHARTED 2

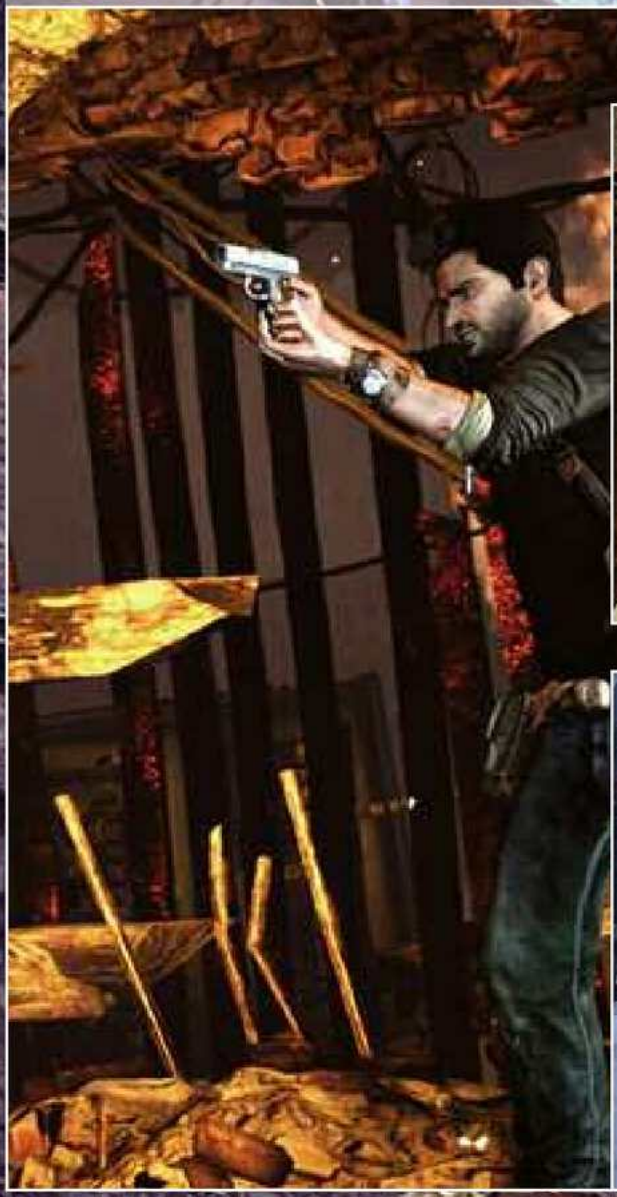
A nota geral é 10. Bem, agora você já sabe a nota final e, se quiser, nem precisa terminar de ler a análise, mas garanto que falar de Uncharted 2 nunca é demais e como diria aquele apresentador gordinho dos Domingos: "Uncharted 2 é um monstro sagrado desta geração"!

Quando Uncharted Drake's Fortune chegou ao PS3 em 2007, vários "especialistas" o rotularam como uma mistura de Indiana Jones com Lara croft, mas o fato é que o game mostrou uma personalidade incrível e se destacou dos primeiros lançamentos da máquina da Sony.

Com uma jogabilidade extremamente fluída e intuitiva, gráficos exuberantes, uma história pra lá de cativante e humor na medida certa, o jogo original tornarou-se um ícone do entretenimento e mostrou um tremendo potencial para se tornar uma nova e bem sucedida franquia. Sendo assim, uma continuação não tardaria e, bem, ela veio e se tornou nada menos que o melhor game desta geração!

Tudo Começou há um bom Tempo atrás na Ilha do Sol...

A história de U2 começa numa ilha do caribe com um Drake desmotivado e falido após gastar todo o seu tesouro com mulheres e esbórnia. Eis então que Drake aceita o convite de um velho amigo de Aventuras para irem atrás do tesouro de marco Pólo e o Shambala, a terra prometida que esconde o segredo da vida eterna, mas o que Drake não sabia é que seu velho amigo tramava em suas costas e planejava traí-lo. A história vai se desenrolando de uma forma genial, começando do meio, indo pro início e continuando até um final angustiante mostrando um roteiro bem amarrado, cheio de reviravoltas e com direito até a um triangulo amoroso que em nenhum momento chega a ser apelativo. Com cerca de 80 minutos de cenas em CG, muito bem dirigidas, divertidas e empolgantes, U2 mostra que um game não precisa enrolar o jogador com CGs maçantes e demasiadamente longas pra esconder um gameplay porco e curto!



Graficamente um absurdo!

U2 acaba com qualquer tentativa de comparação com outros games, não existe precedentes para o feito da Naugth Dog e ver U2 na tela traz finalmente a sensação de que os consoles atingiram o ponto dos sonhos dos gamers e, fico imaginando o que mais pode vir depois de U2?

Os efeitos especiais enchem a tela e os olhos a todo momento, é impossível passar por uma tela sem fazer um comentário elogioso. Os momentos com neve estão perfeitos, o Nate fica todo sujo de neve quando vai ao chão e suas pegadas marcam a neve mais densa de uma forma bem convincente.

Mas vê se fala, por favor, a minha língua que já tem até uma íngua por causa do teu inglês

Uma perda notável no game foi a regionalização, pois assim, somente as versões européias possuem dublagem e legendas em português, a versão americana, a que chega as mãos dos brasileiros, vem com o áudio original, que é ótimo por sinal, mas perde um dos pontos-chave que o original possui e o seu charme, mas para os "americanos do subúrbio" isto não fará a menor falta.

As explosões melhoraram exponencialmente, sai aquele cogumelo de nuvem cinza do primeiro jogo e entra um efeito de distorção do ar ao redor da explosão, mas o toque de mestre veio com a adição de pequenos botijões de gás propano que podem ser carregados e lançados sob os inimigos e explodidos em pleno ar ao atirar neles, algo que vem a somar muito a já perfeita jogabilidade.

As animações são um show à parte e evoluíram mais ainda. Ver o Drake fazendo suas peripécias na tela é demais, movimentos suaves e sofisticados graças aos 60 frames por segundo e, quando juntamos tudo, gráficos, efeitos especiais, animações, vários inimigos na tela, texturas nos talos, 60 f/s e alta resolução de 720p, fica fácil perceber o porquê da produtora ter dito que o jogo usa 100% do poder de processamento do PS3.

Um Jogo Para a Posteridade

Sim, poucos jogos possuem este mérito, mas U2 é um deles e não apenas por possuir os melhores gráficos do mundo dos games mas também por possuir uma jogabilidade calcada na diversão. Os tiroteios são extremamente elaborados e cada cenário foi muito bem construído para que tudo flua com perfeição. As lutas com as mãos foram aperfeiçoadas e agora temos combates mais intensos e com direito a contra-ataque, algo que traz uma plasticidade cinematográfica à cena.

As armas também foram melhoradas e muitas delas possuem zoom e com isso ficamos mais eficazes na arte de derrubar inimigos impedindo aquela troca de tiros infindáveis entre cobertura. Se tiver muito osso, lança mísseis estão estrategicamente posicionados nos cenários para o deleite dos fanáticos por mandar inimigos pros ares.

O jogo te estimula a explorar os cenários e os tesouros estão mais difíceis de serem encontrados, isso garante o fator replay porque querer encontrar a todos vira uma paranóia!

Mais do Que Isso

Como se não bastassem todos os detalhes que já garantiriam nota máxima pra campanha solo, U2 traz um modo on-line robusto, estruturado e muito bem executado.

Os modos vão desde caça ao tesouro até o mata-mata generalizado sempre com duas equipes se digladiando. A única falha é que o servidor coloca jogadores com muita experiência (sinônimo de personagens mais fortes) contra jogadores com pouca ou sem experiência alguma, frustrando muitas vezes os novatos.

A grande sacada do modo on-line de U2 que o diferencia dos outros jogos são os modos coop: utilizando os mesmos cenários da campanha solo, estes modos te colocam com mais 2 amigos em fases com um alto grau de desafio, longo e, principalmente, com um nível de diversão que beira a loucura. Não existe nada mais entusiasmante no mundo virtual do que atravessar estas fases com seus amigos e, acredite, o desafio é tão insano que toda vez que o trio ou a dupla falha alguém fala: Vamos de novo?

Quando Tudo Chega ao Fim

U2 já fez história e uma 3º edição já está confirmadíssima mas ficamos sempre com gostinho de quero mais quando se trata de U2, resolver os pusles do game foi relativamente fácil, difícil é ficar imaginando como que eu pude viver até hoje sem U2? Exagero? Talvez, mas a frase clássica que eu adoro dizer "ainda não fizeram o game perfeito", não poderei mais usar!

FIFA 10

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360/PC
Distribuidora: : EA SPORTS
Produtora:: EA SPORTS
Gênero: Esportes/futebol
Jogadores: 1-20
Lançamento:

Uma nova temporada de FIFA começou. É bola rolando e suor para honrar sua camisa. O final do ano já se tornou uma data comum para o lançamento de FIFA, todos os amantes da boa arte aguardam ansiosamente por uma nova versão.

Nos últimos anos FIFA não agradou muito dos jogadores, pois trazia de certa forma uma jogabilidade menos técnica e não permitia alterações táticas, ou seja, era um jogo que de certa forma traçava o caminho da vitória sem deixar margens para atuações diferenciadas. Entretanto FIFA09 alterou toda essa realidade e foi apenas uma aperitivo para o que viria em FIFA10.

Com uma jogabilidade muito mais apurada, se valendo do recurso de 360º de movimentos, a nova versão do jogo da EA, consegue transmitir com fidelidade como de fato é o futebol

Este recurso permite que o jogador possa realizar pequenas mudanças de direção suficientes para driblar adversário e partir rumo ao gol, possibilidade que não existia em FIFA09 e nem existe em outro jogo do mercado, ou seja, FIFA10 consegue elevar o conceito que tínhamos sobre jogabilidade de jogo de futebol, deixando tudo mais livre, disputado e real, nada seguindo os famosos trilhos como em versões antigas e na maioria dos demais jogos do mercado. Junto com o novo recurso veio uma nova física de choques, ou seja, agora é possível disputar a bola ombro a ombro com o seu adversário perdendo ou ganhando a disputa conforme as características do jogador, o que dá muito mais realidade ao jogo. Isso implica afirmar que os carrinhos estão mais precisos, bem como os dribles, que agora permite variáveis combinações para ludibriar seus adversários, tudo com muita técnica e precisão

quando realizados por um jogador realmente habilidoso, cuidado para não tropeçar na bola com certos aspirantes a estrelas.

Com o recurso de 360º, é possível além de usar os dribles escolher com precisão a direção do movimento, o que torna possível jogar a bola por baixo das pernas do seu adversário e pegá-lo do outro lado ou aplicar o famoso drible da vaca.

Os gráficos apesar de aparentemente iguais ao de FIFA09 sofreram um certo aprimoramento, deixando-o mais polido, limpo e agradável de se ver, o que dá uma sensação muito mais real, incluindo efeitos de chuva e neve, o que torna o estilo da partida totalmente diferente devido as condições do gramado.

Outro ponto importante é o Manager Mode que foi aprimorado, deixando-o muito mais real, tabelas são mostradas com maior praticidade evitando ter que acessar diversos menus para saber a classificação do seu time, bem como as últimas transferências e escalação do seu plantel. As transferências também sofreram modificações e agora não basta ter dinheiro para pagar o salário ou comprar o passe do jogador, é necessário muito mais do que isso, como prestígio do seu clube e tudo mais. O modo Be a Pro também sofreu aprimoramentos, o que o deixou muito mais prático e divertido. Agora o seu jogador poderá participar de diversos jogos e ganhar pontos em cada um deles, bem como é possível personalizar o seu jogador importando a sua foto para o seu Playstation 3, em um processo um tanto quanto lento realizado no site da EA.

FIFA 10 reforma o seu plantel, contrata novos jogadores, tudo isso para levantar o troféu de melhor jogo de futebol do ano.

Mas e quanto à prancheta do Joel Santana? Como não entendeu? Agora é possível criar jogadas ensaiadas, controlando e indicando onde cada jogador vai estar e qual será a sua função durante a jogada. Crie jogadas ensaiadas de escanteio, faltas diretas, faltas laterais, e tudo mais que a sua mente de treinador pode criar para desbancar os poderosos treinadores mundiais e ainda, arme uma surpresa para o seu amigo em jogos online.

Quando a bola rola é que você vê que está de fato diante de um dos melhores jogos já produzidos até hoje, a física da bola é totalmente autônoma e não fica grudada no pé de nenhum jogador, o que faz com que seja necessário uma extrema habilidade para controlar a bola em alguns momentos, principalmente durante disputa de bolas e divididas, caso contrário essa se perderá e ficará com outro jogador. Isso possibilita que os arremates a baliza, bem como cruzamentos e passes se tornem muito mais reais.

Em passes e cruzamentos é extremamente necessário que você posicione o analógico para o local onde quer passar a bola caso contrário ela irá equivocadamente para outra direção, mas lembre-se foi aonde o seu dedo apontou no analógico, ou seja, o jogo ficou muito mais real dando uma liberdade incrível ao jogador.

No quesito licenças não há o que dizer, FIFA10 conta com um número incrível de clubes, mas infelizmente pela troca da empresa que cuida das mesmas, alguns clubes brasileiros ficaram sem uniformes e até o momento parece que não haverá atualização ou DLC para suprir tal falta.

Quando caímos na tentação de jogar online, percebemos que tudo foi melhorado, os lags agora são menores e o jogo flui com muito mais naturalidade, principalmente quando jogamos o famoso 10 contra 10. Desta forma, não resta dúvidas que a EA aprendeu finalmente como criar um verdadeiro simulador de futebol e agradar todos os amantes pelo esporte de uma maneira nunca antes vista.

O GUIA COMPLETO DE FIFA 10 VOCÊ ENCONTRA EM NOSSO FÓRUM.

Assassin's Creed II

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360/PC
Distribuidora: Ubisoft
Produtora: Ubisoft Montreal
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Lançamento: 17/11/2009

Assassin´s Creed II pode ser considerado um dos melhores jogos do ano. O segundo episodio da série sai das cruzadas e dos desertos do oriente médio para uma Itália onde o clima renascentista e o temor por conspiração esta presente em cada esquina, em cada beco e para completar nosso Desmond Miles sempre está nesse tipo de enrascada.

Com gráficos nativos em 1080P, este segundo episódio o levará sem dúvida a se enfiar em muitos problemas no game que eu já apelidei de "GTA humano", onde no GTA temos os carros para lá e para cá, neste título, você terá o mesmo grau de comparação com o clássico da Rockstar.

Indo ao contrário da teoria de que, continuações nem sempre são boas o suficiente para agradar aos fãs do primeiro título, AC2 conta com vários aprimoramentos onde agora não adianta apenas se esconder, os vilões vão dar espadadas para tentar encontrá-lo tanto nos abrigos quanto nos montes de feno espalhados pelo cenário. Magnífico é pouco para esse aprimoramento na IA dos inimigos.

Logo de início, você terá uma grande surpresa, que desta vez é o nosso nobre Desmond que ira abrir caminho a socos para fugir do laboratório que o prende, e ao conseguir, um troféu de prata será liberado, simplesmente ótimo.

Apresentando Ezio

Esta trama é muito mais profunda em relação ao primeiro Assassin´s Creed, pois a Ubisoft trouxe vários elementos relacionados à vida pessoal de Ezio, fazendo com que você se identifique com o personagem logo de cara. Bem no início você terá que fazer missões para sua família, sendo que Ezio não é o ultra treinado herói que foi o seu ancestral, Altair (leia-se Altaier). Ezio praticamente desconhece tudo e caberá a você, fazê-lo lembrar.

Complementando a história, desta vez, o seu lado humano irá falar mais alto, pois além de distribuir socos e pontapés, lembre-se você é um adolescente do século XV, que também terá muitas doses de vinho e flertes com as senhoritas desta época.

A história de Ezio é cativante, sua família, as missões paralelas tudo é cheio de possibilidades, conforme o próprio Box do game, já explica: é um mundo aberto - o famoso estilo sand-box, que você irá destravar vários números de itens e missões. De assassinato em assassinato você descobrirá questões cada vez mais misteriosas e uma guerra aberta entre famílias, claro que os templários sempre estariam nesse embrolho.

Quebra-cabeças é sempre bom em um game com tanto a ser mostrado, nunca poderiam faltar, há também os subsolos das cidades italianas que encobrem prêmios ao final, onde recuperando aquele artefato importante e coletando todos, uma bela surpresa surgirá em sua tela.

Mais uma vez comparando com o primeiro episódio você ira destravando o cenário de telhado em telhado para cortar caminho, mas a naturalidade e esforço para subir foram incrementados, os ataques e a defesa estão mais naturais, incluindo principalmente os combates diretos. Uma coisa é inegável, sempre prefira a surdina ou a calada da noite, o clima irá te ajudar ou não, lembre-se disso. Isso mesmo, agora tem noite e dia, realmente sua imersão nas cidades italianas não poderiam ser melhores.

Mas não se preocupe você não estará sozinho nesta aventura, quem vai lhe ajudar é o melhor "mordomo", ops, não é Batman não, mas você terá uma ajuda extraordinária de ninguém menos que o célebre Leonardo Da Vinci. Encontre as Codex Pages que e ele a decifrará, inventando sempre algo mais mortal do que outro. Também no item das ajudas, você irá contar com vários aliados, sempre claro, a troco dos seus Reais, ops, mais uma escorregada, seus Florins que será de muita ajuda, aliás, os roubos são uma parte muito legal de se fazer nesse game, brinque e verá o que quero dizer.

Para se esconder, recurso este que também foi aprimorado, você terá não mais apenas os monges, feno, bancos, mas também terá os

transeuntes (mantenha o ritmo das pessoas e estará invisível aos olhos dos inimigos). Pague alguns trocados para as prostitutas nas ruas e também terá uma excelente distração para os guardas literalmente "abaixarem a guarda".

Uma grande diferença entre Assassin´s Creed II e o seu antecessor, é uma espécie de vila onde nosso herói mora, ou seja, tem endereço fixo. Sua lucratividade aumentará conforme você for convencendo moradores a se agregar ao vilarejo, investindo seu rico dinheiro nele, melhorando lojas, igrejas, bordeis, ou seja, quanto mais você investir, mais dinheiro irá render.

Cuidado com a fama, pois ser reconhecido em todos os lugares muitas vezes não é muito bom, sempre procure pelos pôsteres de procurado que estão espalhados pela cidade, muitas vezes em lugares incomuns. Outra coisa que você pode fazer é subornar os sujeitos que ficam gritando em praça publica as novidades ou também matar oficiais chave das cidades.

Gráficos e vida

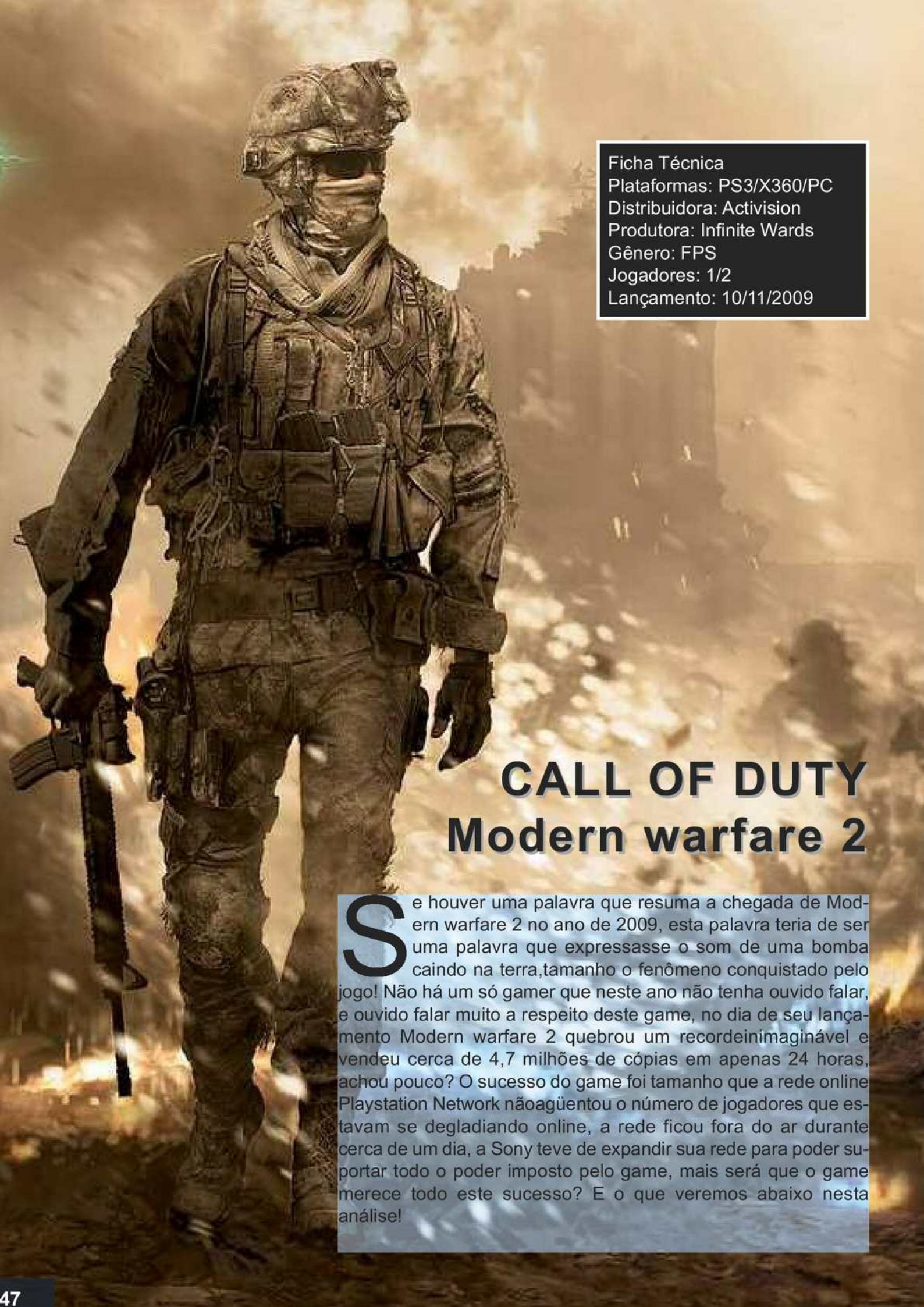
Este jogo mostra um dos mais bem feitos cenários que já vi em um mundo aberto, ou seja, aqui mais uma vez vale uma comparação direta com Libert City, onde essas duas "cidades" estão vivas, você perceberá que cada detalhe foi minuciosamente pesquisado e bem feito, efeitos de física foram muito bem elaborados, as pessoas não apenas desviam, mas cada desvio depende de onde foi o impacto do outro. Cidades históricas foram recriadas, e a própria Ubisoft declarou que sua equipe viajou para a Itália para absorver sua atmosfera, cujo resultado incluiu mais de 30 imagens de construções históricas e localidades que foram utilizadas para construir todo o game. Isso contribuiu para tornar Assassin´s Creed 2 um dos games mais vivos e realistas que já foram lançados até hoje.

Falando vários idiomas

O game conta com dublagens em varias línguas, inglês, italiano, espanhol, enfim, infelizmente falta o português, mas isso não pode ser considerado exatamente uma falha, mas se quiser mesmo de fato uma imersão impar em um jogo, vou te dar uma excelente dica:

quando for jogar, selecione a dublagem em italiano com legendas, pena que as legendas são apenas em inglês, mas você entendera pois o idioma italiano é bem diferente do nosso, mas, você entenderá muita coisa, *ragazzo*! Leve esta dica a sério, você irá se surpreender com tamanha imersão jogando no idioma nativo de todo o game, principalmente pelas pessoas nas ruas conversando em italiano, toda aquela bagunça que toda metrópole sempre tem.

Ao finalizar o game, sem dúvida, irá querer jogá-lo novamente, este é um daqueles games que sem dúvida jogar de novo é praticamente obrigatório, até para conseguir obter aquele troféu que não pegou na primeira viagem no tempo, não será nem um pouco cansativo conseguir em uma segunda passagem pela Itália da renascença.



Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360/PC
Distribuidora: Activision
Produtora: Infinite Wards
Gênero: FPS
Jogadores: 1/2
Lançamento: 10/11/2009

CALL OF DUTY Modern warfare 2

Se houver uma palavra que resuma a chegada de Modern warfare 2 no ano de 2009, esta palavra teria de ser uma palavra que expressasse o som de uma bomba caindo na terra,tamanho o fenômeno conquistado pelo jogo! Não há um só gamer que neste ano não tenha ouvido falar, e ouvido falar muito a respeito deste game, no dia de seu lançamento Modern warfare 2 quebrou um recordeinimaginável e vendeu cerca de 4,7 milhões de cópias em apenas 24 horas, achou pouco? O sucesso do game foi tamanho que a rede online Playstation Network nãoagüentou o número de jogadores que estavam se degladiando online, a rede ficou fora do ar durante cerca de um dia, a Sony teve de expandir sua rede para poder suportar todo o poder imposto pelo game, mais será que o game merece todo este sucesso? E o que veremos abaixo nesta análise!

Call of duty é uma das maiores séries de guerra de todos os tempos, a série se consagrou com seus capítulos retratando a Segunda Guerra Mundial que aliás foi um dos temas mais abordados por games de guerra, e é exatamente por este excesso de games que retratam a segunda guerra mundial que os jogadores começaram a ficar enjoados do tema e clamavam por algo novo que fosse realmente inovador e compensasse cada centavo investido, e como se a Infinity Ward tivesse ouvido as preces dos jogadores eis que surge o aclamado Call of duty: Modern warfare.

O game foi um sucesso tanto em críticas quanto em público e em vendas também, ao invés da saturada 2° Guerra Mundial o novo game tratava de um conflito fictício, uma guerra contra terroristas russos nos tempos modernos, e assim como no primeiro o segundo game da série entitulada Modern Warfare continua uma história fictícia, uma luta contra o tempo para impedir que terroristas russos destruam os EUA, uma luta eufórica e frenética que deixará até aos mais críticos dos gamers de boca aberta! Uma pena que o modo campanha dure pouco, porém são poucas horas muito intensas! Mais não pense que isto atrapalha no jogo não! Por que o modo campanha é apenas uma parte da obra prima da Infinity Ward, ainda tem os modos online e cooperativos que irão levar várias, e várias horas para serem concluídos! O modo online e multiplayer do jogo é uma de suas partes mais ricas, são vários os

modos online do game! modos como: Team Deathmatch, Free-for-all, Capture the Flag , Demolition, Domination, Search & Destroy, são modos já conhecidos porém em Modern warfare 2 ganharam várias novas funcionalidades e mimos como armamentos poderosos por exemplo, ainda há o nível nos modos online no qual você pode evoluir, o que trouxe outra surpresa ao game pois após se atingir o nível 19 você poderá jogar em uma nova perspectiva que será em terceira pessoa, o que é um sopro de novidade e muito bem vindo pelos gamers!

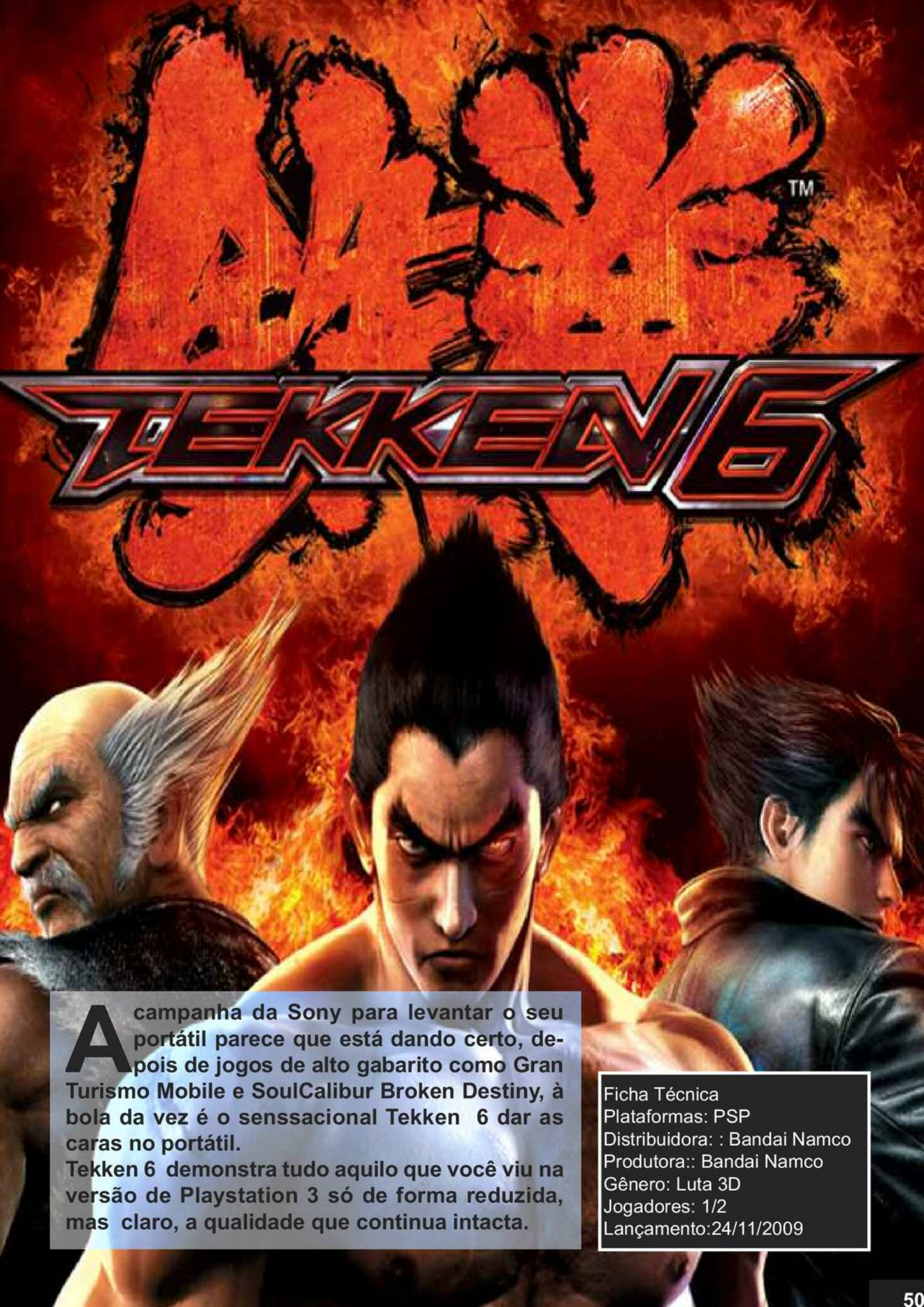
E como se tudo descrito acima fosse pouco a Infinity Ward ainda criou um novo modo cooperativo entitulado " Spec-Ops" ou "Special Ops", que basicamente nos mostra várias novas fases nos mesmos cenários do modo campanha porém sem nenhum ligamento com o enredo do modo campanha, a maioria das fases deste modo podem ser jogadas sozinho, mas o modo suporta até mais dois jogadores em modo cooperativo, o que torna a experiência ainda mais divertida!

As fases neste modo se mostram muito interessantes, variadas e igualmente lindas às do modo campanha, as missões são dividias em cinco grupos: Alfa, Bravo, Charlie, Delta e Echo que vão das mais fáceis as mais difíceis, todas as fases podem ser jogadas em três dificuldades que são: Regular, hardened e Veteran ao terminar cada missão em uma determinada dificuldade você ganhará um número de estrelas que vão de 1 na dificuldade mais baixa a 3 na maior dificuldade, no total são 69 estrelas que terão de ser coletadas poi para desbloquear certas missões é necessário antes ter coletado uma estrela específica, o que lhe dará um rande impulso para coletar tais estrelas.

Ao realizar Modern Warfare 2 a Infinity Ward realmente se ropôs a superar o nível atingido com o primeiro game da série, e parece que ela conseguiu o que poucos julgavam possível, Modern Warfare 2 é uma rica experiência que proporciona ao jogador todas as sensações de um campo de batalha, o game peca em alguns aspectos como o enredo que durante muitas vezes se apresenta um pouco confuso e difícil de se entender o modo campanha que facilmente pode ser fechado em cerca de 7 horas e adificuldade pode parecer elevada para iniciantes, porém diante de todos os pontos positivos apresentados no game tais defeitos são extremamente irrelevantes!

Os gráficos são lindos e podem bater de frente com outros randes games de 2009 como Uncharted 2, a ação é ininterrupta, por isto não espere tempo para pensar pois a cada esquina ou em cada canto podem aparecer impiedosos inimigos, a Inteligência artificial é excelente, os inimigos se portam de forma inteligente e por muitas vezes até irritante por serem difíceis de se detonar.

Diante deste game não há como ter outra sensação se não ma enorme satisfação em estar jogando, sem dúvidas o game merece todo o sucesso por ele alcançado pois a Infinity Ward trabalhou de forma impecável no título e não há nada mais justo do quecolher os frutos de seus esforços!



A campanha da Sony para levantar o seu portátil parece que está dando certo, depois de jogos de alto gabarito como Gran Turismo Mobile e SoulCalibur Broken Destiny, à bola da vez é o senssacional Tekken 6 dar as caras no portátil.

Tekken 6 demonstra tudo aquilo que você viu na versão de Playstation 3 só de forma reduzida, mas claro, a qualidade que continua intacta.

Ficha Técnica
Plataformas: PSP
Distribuidora: : Bandai Namco
Produtora:: Bandai Namco
Gênero: Luta 3D
Jogadores: 1/2
Lançamento:24/11/2009

Graficamente falando, Tekken 6 pode ser considerado o mais bonito jogo de luta para o PSP, seus gráficos são super detalhados e apropriados para o Portatil , diferentemente da versão do Playstation 3 que possui gráficos super abaixo do esperado. Os personagens esbanjam beleza e suaves. Cada lutador tem suas roupa muito bem feitas e se movimentam de forma perfeita com a sua contra-parte real.

Os cenários não ficam atras, são bonitos e cheios de animações, qualquer impacto proposto sobre o solo gera um efeito visual do chão sendo quebrado ou mesmo quebrando o chão inteiro e caindo sobre uma nova área para o combate, algo parecido com o Dead or Alive.

Em muitos cenários, é possível ver vários objetos se movendo e isso sem nenhuma queda de frame rate. O jogo roda com sua velocidade constante.

Os Controles são ágeis e rápidos utilizando-se muito bem da interface dos botões do PSP.Os mesmo, seguem o conceito clássico da serie com dois botões de soco dispostos no Quadrado e Triangulo, e os chutes nos botões X e Bola.

Realizar combos continua fácil como sempre foi, mas claro, isso para quem já é conhecido da serie, pois os novatos irão ralar um pouco para pegar o jeito dos combos mais avançados.

Esquivas, contra-golpes e agarrões saem de forma simples e suave e muitas vezes você se verá realizando os mais devastadores combos contra o seu inimigo.

No que diz respeito ao áudio, o jogo também é muito bom, as dublagens são muito bem feitas com uma caracterização muito boa por parte dos voice actors. Sem contar que a sincronia labial ficou muito boa e cada lutador fala no seu idioma nativo, como Jin que fala japonês, ou Raven que fala inglês.

A historia do jogo também não fica atrás e mostra mais uma vez a briga entra a família Kazama que agora se encontra no poder das industrias Zaibatsu, o Jin Kazama na procura de um aterfato que poderá lhe conceder uma grande poder.

Uma das coisa que mais se beneficiou aqui na versão do PSP foi a retirada do modo Campaing que na versão do Playstation 3, tinha que ficar andando por um mapa enfrentando oponentes no mesmo estilo de Street's of Rage, sendo que além de ser chato e monótono, era totalmente ineficaz, tanto em câmera quanto em gráficos e historia. Aqui ele não se encontra, dando a entender que não foi retirado só porque o PSP não suportaria tamanha campanha, mas também porque a idéia não era lá muito legal para o portátil.

O jogo também possui uma vasta gama de roupas, acessórios e bugigangas para incrementar os seus personagens, mas , todos muito caros obrigando o jogador a jogar varias vezes para obter

a quantia necessária para poder comprar um item para o seu lutador, e olha que são mais de 40 para customiza-los.

PONTOS NEGATIVOS

Mesmo sendoos gráficos lindos, estes não estão isentos de falhas e o problema é que tanto nos cenários quanto na tela de seleção de personagens á alguns aspectos em 2D que estão em baixa resolução dando a entender que se o objeto ou a imagem do personagem é feita de papel de baixa qualidade. Outra coisa é que algumas vezes é possível ver o personagem atravessando algum objeto do cenário, mas isso ocorre tão rápido que muitas vezes você nem perceberá.

O sm é outro fator que deixa à desejar pois muita canções do jogo parecem que foram reduzidas a qualidade no formato MIDI. São musicas enjoativas e repetitivas que irritam qualquer pessoa. O melhor à se fazer é abaixar por completo as músicas do jogo e deixar somente as vozes e efeitos sonoros ligados.

Outra coisa que atrapalha muito é que o modo historia do jogo é muito pequeno, você luta umas 4 ou 5 lutas e já chegou no ultimo chefe! Na versão do PS3 pelo menos havia uma resumo de tudo que havia acontecido na serie desde o primeiro game até o Tekken 5, mas aqui você só irá encontrar a historia de cada lutador e mais nada! Bem simples, fazendo o jogador à apenas entender a historia do personagem e chegar logo nos chefes para ver o final do seu lutador, e o pior é ver que os chefes se encontram com um tamanho menor do que na versão do PS3. Parece que diminuíram o Azazel e o Nacy de tamanho.

CONSEIDERAÇÕES FINAIS...

Tekken 6 é sem sombra de duvida o jogo mais bonito do PSP até o momento, sendo o melhor em seu gênero, o de Luta , proporcionando uma diversão sem igual por causa de seus gráficos e jogabilidade precisos e apurado. Falhas? Sim ele tem como suas musicas irritantes, modo historia ridiculamente pequeno e objetos em baixa resolução, mas tudo isso não estraga o brilho do jogo e a copetência da Bandai Namco em converter o Tekken 6 com toda a sua gloria para o portátil da Sony.
Parabens para a Bandai Namco e para a Sony por nos conceber um jogo de alta qualidade, algo difícil de se ver hoje em dia para um portátil.

JILL VALENTINE

Jill Valentine fez sua primeira aparição em Resident Evil 1. A membro do grupo S.T.A.R.S. volta em Resident Evil 3 Nemesis, como a personagem principal. Também faz aparições em Resident Evil: Umbrella Chronicles e em Resident Evil 5. Jill também aparece no segundo filme de Resident Evil.
A morena de 1,66 cm é considerada por muitos fãs da série, a musa de Resident Evil.

Altura: 166 cm
Peso: 50 kg
Tipo sanguíneo: B
Idade: 23 anos (Resident Evil)
33 anos (Resident Evil 5)
Ocupação atual: Membro da B.S.A.A.

RESIDENT EVIL

Jill é filha do famoso criminoso Dick Valentine, e acaba herdando as habilidades de seu pai de arrombar fechaduras. Mais tarde se une ao grupo policial dos S.T.A.R.S..

Jill estava nos S.T.A.R.S (Esquadão de Táticas Especiais e Salvamento), na Equipe Alpha. Se envolveu no incidente na mansão Spencer em 1998, passando por vários perigos e descobrindo a verdadeira face da Umbrella Corporation. Jill sobreviveu ao desastre, ao lado de Chris Redfield, Barry Burton e Rebecca Chambers...

RESIDENT EVIL 3

Após retornar para Raccoon City depois de sua macabra experiência na mansão, os únicos S.T.A.R.S. que sobreviveram tentam alertar toda a cidade sobre o acontecimento na mansão, mas ninguém deu ouvidos.

Com a intenção de desmascarar a Umbrella sozinhos, Chris, Jill e Barry unem forças para derrubar a poderosa empresa. Barry vai encontrar sua família enquanto Chris segue para a Europa e Jill fica em Raccoon para observar a reação da Umbrella com tal acusação.

Até que os cidadãos de Raccoon são infectados pelo mesmo vírus que Jill enfrentou na mansão, transformando habitantes em monstros.

Contando com a ajuda de um grupo de resgate, Jill descobrirá que a Umbrella ainda tem segredos a esconder. Nemesis é um desses segredos, ele é uma arma biogenética criada pela Umbrella para matar os integrantes dos S.T.A.R.S. Se Nemesis completar sua missão, não restará nenhuma testemunha dos fatos ocorridos na cidade...

RESIDENT EVIL 5

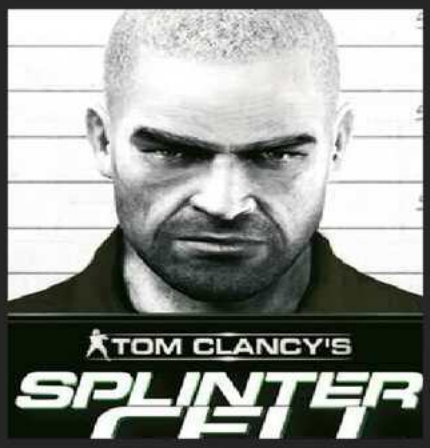
Após três anos da queda da Umbrella Corporation, Jill e Chris agora são membros de alto escalão da BSAA, que continuam lutando contra o legado negro da empresa espalhado pelo mundo.

Albert Wesker, o traidor do S.T.A.R.S., estava no local e havia acabado de assassinar Spencer. Começa então uma violenta luta. Mesmo estando em desvantagem, Wesker consegue derrotar Chris e Jill facilmente. Chris estava prestes a ser morto, mas Jill não permitiu, e se atira de uma janela agarrada à Wesker com intuito de matá-lo.

Porém, mais tarde é revelado que não só Jill sobreviveu, como também passou por uma série de experimentos de Wesker...

Jill Valentine de visual novo em Resident Evil 5

JOGOS IMPERDÍVEIS PARA PLAYSTATION 2



Apesar de não ter sido escrito pelo mestre Tom Clancy e sim por um produtor da Ubisoft, este parece ter seguido a risca os passos do grande mestre. Justamente por isso Tom Clancy Splinter Cell Double Agent pode ser considerado o melhor jogo da série já produzido até hoje, com uma história intrigante, cheia de opções (inclusive morais), o jogo consegue passar ao jogador o que é ser de fato um agente duplo infiltrado em uma organização terrorista. Com gráficos excelentes e uma jogabilidade apurada, este é com toda a certez aum jogo obrigatório aos fãs de Sam Fishes bem como os de espionagem.

O Agente 47 é um homem de poucas palavras, dê-lhe uma missão e está será cumprida da maneira mais discreta possível. Em Hitman Blood Money diversas possibilidades são dadas ao jogador para finalizar uma mesma missão, desde tiros de rifle de longo alcance até a mais silenciosa e mortal técnica de estrangulamento. Tudo depende da sua vontade e de como está o andamento da missão. Os gráficos são incríveis e mesmo com uma quantidade enorme de pessoas no cenário o jogo não sofre com lag ou qualquer outro problema. Crie sua própria tática e elimine os seus alvos com as diversas armas disponibilizadas pelo jogo.

O personagem principal de MGS2: Sons of Liberty é Raiden e este foi o pivô de uma incrível discussão durante o lançamento do game, aonde estaria Snake? E isso foi um motivo para o jogo não cair nas graças de muitos, mas é com toda a certeza um dos maiores clássicos já produzidos, e pode ser colocado inclusive como o melhor Metal Gear Solid já lançado até hoje. Com uma história intrigante e atual, Raiden é enviado para combater os Metal Gears e acaba se inserindo em uma rede de mentiras, falsidade, tudo controlado pelos Patriots, ele seria apenas mais um fantoche dos mesmos, mas até onde ele iria chegar?

VENHA CONHECER O SITE WWW.VIDEORISADAS.COM

SALAS DE BATE PAPO

CONHEÇA PESSOAS DE VÁRIAS LOCALIDADES DO MUNDO INTEIRO

VÍDEOS ENGRAÇADOS

ASSISTA OS MELHORES VÍDEOS ENGRAÇADOS

PRODUTOS E SERVIÇOS

ENCONTRE FACILIDADES E PRODUTOS NO SITE DE NOSSOS ANÚNCIOS

COMUNIDADE

PARTICIPE VOCÊ TAMBÉM DE NOSSA COMUNIDADE, SEJA UM MEMBRO

JOGOS ON LINE

JOGUE GRATUITAMENTE JOGOS DIRETO DA NET

PIADAS

LEIA E ENVIE SUAS PIADAS PARA NÓS, ENTRANDO EM CONTATO PELO SITE

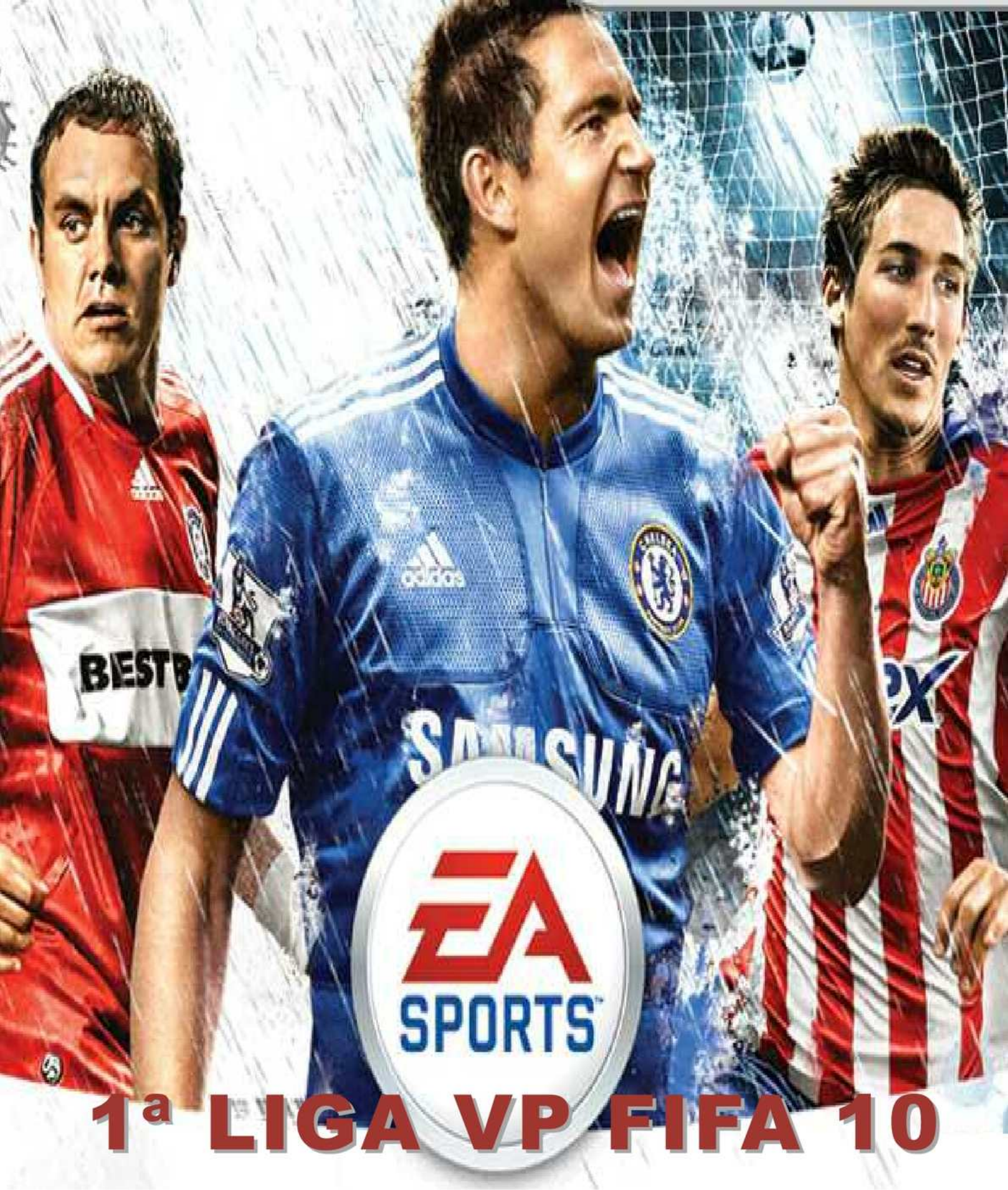
BATE PAPO COM WEB CAM

VEJA E CONVERSE COM SEUS AMIGOS EM UMA SALA MUITO LEGAL

VIDEORISADAS ENTRETENIMENTO E DIVERSÃO QUE NÃO ACABA MAIS

SEJA NOSSO PARCEIRO

SE VOCÊ TEM UM SITE E PROCURA UMA PARCERIA ENTRE EM CONTATO CONOSCO



1ª LIGA VP FIFA 10

INSCRÇÕES ABERTAS
INSCREVA-SE JÁ E GARANTA A SUA VAGA!!!

NA PRÓXIMA EDIÇÃO...

ADIÇÃO DE NOVAS CATEGORIAS

WALLPAPERS EXCLUSIVOS

GOD OF WAR III
GRAN TURISMO 5
ALIEN VS. PREDATOR

E MUITO MAIS...

DESEJA SER NOSSO PARCEIRO?
ANUNCIE A NOSSA REVISTA EM
SEU SITE E O SEU BANNER
ESTARÁ NA PRÓXIMA EDIÇÃO.